

Docket No.: SHO-0030
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:
Kazuki Emori et al.

Application No.: 10/697,007

Confirmation No.: 8246

Filed: October 31, 2003

Art Unit: N/A

For: GAMING MACHINE

Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

MS Missing Parts
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign applications filed in the following foreign countries on the dates indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	JP2002-336868	November 20, 2002

In support of this claim, a certified copy of each said original foreign application is filed herewith.

Dated: June 18, 2004

Respectfully submitted,

By 
Robert S. Green

Registration No.: 41,800
RADER, FISHMAN & GRAUER PLLC
1233 20th Street, N.W., Suite 501
Washington, DC 20036
(202) 955-3750
Attorneys for Applicant

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2002年11月20日
Date of Application:

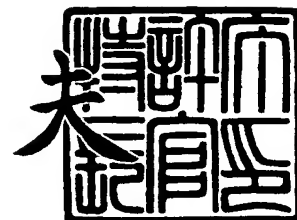
出願番号 特願2002-336868
Application Number:
[ST. 10/C]: [JP 2002-336868]

出願人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2004年 1月13日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井 康夫



出証番号 出証特2003-3110426

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0926

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 5/04

【発明の名称】 遊技機

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティアビル A 棟

【氏名】 江森 和樹

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティアビル A 棟

【氏名】 井村 英明

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【選任した代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 010906

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9814810

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、

該遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段と

を備えた遊技機において、

前記遊技結果表示手段は、第 1 表示手段と、正面側から見て該第 1 表示手段の表示領域より手前側に設けられた第 2 表示手段とを含んで構成され、

前記第 2 表示手段は、前記第 1 表示手段を視認可能な図柄表示領域を含む当該第 2 表示手段の表示領域略全体にわたる特定の画像を表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記特定の画像は、遊技に関する情報に基づいて表示されることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技機において、

遊技を開始させる遊技開始指令手段の出力に基づいて内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、

該内部当選役決定手段の決定結果に基づいて前記遊技結果表示手段の表示制御を行う遊技結果表示制御手段と

を備え、

前記特定の画像は、前記遊技に関する情報に含まれる前記内部当選役に関する情報に基づいて表示されることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 記載の遊技機において、前記内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役と決定した場合に前記特定の画像が表示される確率は、前記内部当選役決定手段が前記特定の役とは別の役を内部当選役と決定した場合に前記特定の画像が

表示される確率と比べて高いことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 2 記載の遊技機において、前記特定の画像は、前記遊技に関する情報に含まれる入賞が成立した役が特定の役であることに基づいて表示されることを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 4 のいずれか記載の遊技機において、前記第 1 表示手段及び前記第 2 表示手段とは別の別表示手段を備え、前記第 2 表示手段及び前記別表示手段は、互いに関連性のある画像を表示することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に必要な図柄を可変表示する可変表示手段と、その可変表示を制御するマイクロコンピュータ等の制御手段とを備えたパチスロ機、スロットマシン、第 1 種～第 3 種パチンコ機、アレンジボール、雀球遊技機、スリットスロットなどの弾球遊技機、ビデオスロット、ビデオポーカー、その他の遊技機に関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

例えば、パチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を停止させる。このとき、表示窓内に表示された各リールの図柄が特定の組合せ（入賞態様）になった場合にメダル、又はコイン等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与する。

【0 0 0 3】

また、複数のリールドラムと、これら各リールドラムの外周に設けられる、外周面に図柄が区分して描かれたリール帯と、これら各リール帯の各区分を背後

から照明する、各リールドラムの内部に設けられる光源と、この光源の発光を制御する制御手段とを備えた遊技機において、リール帯は図柄部分が半透明で図柄の背景部分が透明または半透明に形成され、光源はドット・マトリクス状に配設された複数の発光ダイオードから構成され、制御手段はこれら各発光ダイオードの発光を制御して光源を文字または図形状の形態に発光制御する遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 1 - 3 5 3 2 5 5 号公報

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記のように各発光ダイオードの発光を制御して光源を文字または図形状の形態に発光制御する遊技機の演出と比べて、より遊技の興味が深い遊技機が望まれている。

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、遊技結果を表示する遊技結果表示手段を、第 1 表示手段と、正面側から見て第 1 表示手段の表示領域より手前側に設けられた第 2 表示手段とを含んで構成し、第 2 表示手段が第 1 表示手段を視認可能な図柄表示領域を含む該第 2 表示手段の表示領域略全体にわたる特定の画像を表示することにより、遊技の興味が深まることのできる遊技機を提供することである。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段（例えば、後述の主制御回路 4 1 など）とを備えた遊技機において、遊技結果表示手段は、第 1 表示手段（例えば、後述のリール 3 L, 3 C, 3 R など）と、正面側から見て第 1 表示手段の表示領域より手前側に設けられた第 2 表示手段（例えば、後述の液晶表示装置 3 1 など）とを含んで構成され、第 2 表示手段は、第 1 表示手段を視認可能な図柄表示領域（例えば、後述の図柄表

示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R など) を含む第 2 表示手段の表示領域 (例えば、後述の液晶表示部 2 b など) 略全体にわたる特定の画像 (例えば、後述の特定画像など) を表示することを特徴とする。

【0 0 0 8】

本発明の具体的態様では、特定の画像は、遊技に関する情報に基づいて表示されることを特徴とする。

【0 0 0 9】

本発明の具体的態様では、遊技を開始させる遊技開始指令手段 (例えば、後述のスタートレバー 1 0 など) の出力に基づいて内部当選役を決定する内部当選役決定手段 (例えば、後述の主制御回路 4 1 など) と、内部当選役決定手段の決定結果に基づいて遊技結果表示手段の表示制御を行う遊技結果表示制御手段 (例えば、後述の主制御回路 4 1 など) とを備え、特定の画像は、遊技に関する情報に含まれる内部当選役に関する情報に基づいて表示されることを特徴とする。

【0 0 1 0】

本発明の具体的態様では、内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役と決定した場合に特定の画像が表示される確率は、内部当選役決定手段が特定の役とは別の役を内部当選役と決定した場合に特定の画像が表示される確率と比べて高いことを特徴とする。

【0 0 1 1】

本発明の具体的態様では、特定の画像は、遊技に関する情報に含まれる入賞が成立した役が特定の役であることに基づいて表示されることを特徴とする。

【0 0 1 2】

本発明の具体的態様では、第 1 表示手段及び第 2 表示手段とは別の別表示手段を備え、第 2 表示手段及び別表示手段は、互いに関連性のある画像を表示することを特徴とする。

【0 0 1 3】

【作用及び効果】

本発明によれば、遊技結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる利

益状態発生手段とを備えた遊技機において、遊技結果表示手段は、第 1 表示手段と、正面側から見て第 1 表示手段の表示領域より手前側に設けられた第 2 表示手段とを含んで構成され、第 2 表示手段は、第 1 表示手段を視認可能な図柄表示領域を含む第 2 表示手段の表示領域略全体にわたる特定の画像を表示するので、遊技の興趣を高めることができる。

【0 0 1 4】

【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明の一実施例の遊技機 1 の外観を示す斜視図である。遊技機 1 は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機 1 は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0 0 1 5】

現在主流のパチスロ機は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、ある役の入賞が成立した場合には、1 回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

【0 0 1 6】

また、現在主流のパチスロ機においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、メダル、コイン等が払出される入賞が成立するためには、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）により役に当選（以下「内部当選」という）し、且つその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと内部当選役の入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術が要

求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である。

【0017】

遊技機 1 の全体を形成しているキャビネット 2 の正面（前面の上部）には、略垂直面としてのパネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c が形成されている。パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c については、後で図 2 を参照して説明する。キャビネット 2 の内部（液晶表示部 2 b の背面）には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた 3 個のリール（遊技結果表示手段を構成する第 1 表示手段）3 L, 3 C, 3 R が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リール（回胴式表示装置）の図柄は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R（後述の図 2）を通して視認できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 80 回転／分）可能に構成されている。

【0018】

パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c の下方には略水平面の台座部 4 が形成されている。台座部 4 の左側には、押しボタン操作によりクレジットされているメダルを賭けるための BET スイッチ 5 が設けられている。台座部 4 の右側には、メダル投入口 6 が設けられている。台座部 4 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換える C/P スイッチ 7 が設けられている。この C/P スイッチ 7 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 8 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 9 に溜められる。

【0019】

C/P スイッチ 7 の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R（後述の図 2）内での図柄の変動表示を開始（ゲームを開始）するためのスタートレバー（遊技者による操作が可能な遊技開始指令手段）10 が所定の角度範囲で回転自在に取り付けられている。台座部 4 の前面部中央で、スタートレバー 10 の右側には、3 個のリール 3 L, 3 C, 3 R の回転をそれぞれ停止させるための 3 個の停止ボタン（遊技者による操作が可

能な遊技結果導出手段) 11L, 11C, 11Rが設けられている。キャビネット2の上方の左右には、スピーカ12L, 12Rが設けられ、その2台のスピーカ12L, 12Rの間には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル13aが設けられている。また、キャビネット2の正面下方(前面の下部(停止ボタン7L, 7C, 7Rの下方))には、略垂直面としての装飾パネル13bが形成されている。

【0020】

次に、図2を参照して、パネル表示部2a、液晶表示部2b、及び固定表示部2cについて説明する。

【0021】

パネル表示部2aは、ボーナス遊技情報表示部16、BETランプ17a~17c、払出表示部18、及びクレジット表示部19により構成される。ボーナス遊技情報表示部16は、7セグメントLEDから成り、ボーナスゲーム中の遊技情報を表示する。1-BETランプ17a、2-BETランプ17b及び最大BETランプ17cは、ゲームを行うために賭けられたメダルの数に応じて点灯する。1-BETランプ17aは、BET数が“1”の場合に点灯する。2-BETランプ17bは、BET数が“2”の場合に点灯する。最大BETランプ17cは、BET数が“3”の場合に点灯する。払出表示部18及びクレジット表示部19は、夫々7セグメントLEDから成り、入賞成立時のメダルの払出枚数及び貯留(クレジット)されているメダルの枚数を表示する。

【0022】

液晶表示部2bは、図柄表示領域21L, 21C, 21R、窓枠表示領域22L, 22C, 22R、及び演出表示領域23により構成される。この液晶表示部2bの表示内容は、リール3L, 3C, 3Rの変動表示態様、停止態様、及び後述の液晶表示装置31の動作により変化している。

【0023】

図柄表示領域21L, 21C, 21Rは、各リール3L, 3C, 3Rに対応して設けられ、リール3L, 3C, 3R上に配置された図柄を表示したり、種々の演出表示を行う。ここで、各図柄表示領域21L, 21C, 21Rには、対応す

るリール 3 L, 3 C, 3 R が回転状態の場合、又は対応する停止ボタン 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R が停止操作可能な状態の場合、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄を遊技者が視認し易いように透過表示され、静止画像又は動画像、例えば、図柄、文字、図形、記号、キャラクタ等による演出表示は行われない。

【0024】

窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R は、各図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R を囲むように設けられ、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄の表示窓の枠を表したものである。

【0025】

演出表示領域 2 3 は、液晶表示部 2 b の領域のうち、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 及び窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 以外の領域である。この演出表示領域 2 3 は、ボーナスの入賞成立を実現可能であることを確定的に報知する画像（いわゆる「WIN ランプ」を表したもの）の表示、遊技の興趣を増大するための演出、遊技者が遊技を有利に進めるために必要な情報等の表示を行う。

【0026】

固定表示部 2 c は、予め定めた画像を表示する領域である。具体的には、固定表示部 2 c は、後述の表示板 3 3 に描かれた「長屋の一部」を表示する。この固定表示部 2 c に表示された画像と、演出表示領域 2 3 に表示された画像により一つの静止画像又は動画像を表示できるようになっている。実施例では、一つの長屋を表示できるようになっている。

【0027】

次に、図 3 及び図 4 を参照して、リール 3 L, 3 C, 3 R の内部に設けられた LED ランプ 2 9 について説明する。この LED ランプ 2 9 は、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄の照明手段、及び後述の液晶パネル 3 4 の領域のうち主として図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に対応する領域の照明手段の一つとして機能（これらを共通的に照明する共通照明手段として機能）する。また、LED ランプ 2 9 は、第 1 表示手段を裏側から照明する後方照明手段として機能する。

【0028】

図3に示すように、リール3L、3C、3Rの内部には、リール3L、3C、3Rの回転が停止した場合に各図柄表示領域21L、21C、21Rに現われる縦3列の図柄（合計9個の図柄）の裏側にLED収納用回路基板24が設置されている。LED収納用回路基板24は、夫々3つのLED収納部を有し、ここに複数のLEDランプ29が設けられている。以下、合計9個のLED収納部のうち、上の列のLED収納部を左から順に、Z1、Z2、Z3、中央の列のLED収納部を左から順に、Z4、Z5、Z6、下の列のLED収納部を左から順に、Z7、Z8、Z9で表す。LEDランプ29は、リール3L、3C、3Rの外周面に沿って装着されたリールシートの後面側を白色の光で照明する。このリールシートは、透光性を有して構成され、LEDランプ29により出射された光は前面側へ透過するようになっている。

【0029】

図4に示すように、リール3Lは、同形の2本の環状フレーム25及び26を所定の間隔（リール幅）だけ離して複数本の連結部材27で連結することで形成された円筒形のフレーム構造と、そのフレーム構造の中心部に設けられたステッピングモータ53L（図8）の駆動力を環状フレーム25、26へ伝達する伝達部材28とにより構成される。なお、リール3Lの外周面に沿って装着されるリールシートについては、省略している。

【0030】

リール3Lの内側に配置されたLED収納用回路基板24は、夫々複数のLEDランプ29を収納する3つのLED収納部Z1、Z4、Z7を備えている。LED収納用回路基板24は、遊技者が図柄表示領域21Lを通して視認できる図柄（合計3個の図柄）の各々の裏側にLED収納部Z1、Z4、Z7が位置するように設置されている。なお、リール3C、3Rについては図示しないが、リール3Lと同様の構造を有し、各々の内部にLED収納用回路基板24が設けられている。

【0031】

次に、図5及び図6を参照して、透過型の液晶表示装置（遊技結果表示手段を

構成する第2表示手段) 31について説明する。図5は、液晶表示装置31の概略構成を示す斜視図(キャビネット2の裏面側からみたもの)である。図6は、液晶表示装置31の一部の構成の展開図である。

【0032】

液晶表示装置31は、保護ガラス32、表示板33、液晶パネル34、導光板35、反射フィルム36、いわゆる白色光源(全ての波長の光を人の目に特定の色彩が目立たない割合で含む)である蛍光ランプ37a、37b、38a、38b、ランプホルダ39a~39h、液晶パネル駆動用のICを搭載したテーブルキャリアパッケージ(TCP)からなり液晶パネル34の端子部に接続したフレキシブル基板(図示せず)等により構成される。この液晶表示装置31は、リール3L、3C、3Rの表示領域より手前側(表示面よりも手前側)に、リール3L、3C、3Rを跨いで設けられている。また、このリール3L、3C、3Rと液晶表示装置31とは、別体で(所定の間隔をあけて)設けられている。

【0033】

保護ガラス32及び表示板33は、透光性部材で構成されている。保護ガラス32は、液晶パネル34を保護すること等を目的として設けられている。表示板33のパネル表示部2a及び固定表示部2cに対応する領域には、画像が描かれている。ここで、パネル表示部2aに対応する表示板33の領域の裏側に配置される各種表示部及びBETランプ17a~17cを動作させる電気回路を図示省略している。

【0034】

液晶パネル34は、薄膜トランジスタ層が形成されたガラス板などの透明な基板とこれに対向する透明な基板との間隙部に液晶が封入されて形成されている。この液晶パネル34の表示モードは、ノーマリーホワイトに設定されている。ノーマリーホワイトとは、液晶を駆動していない状態で白表示(表示面側に光が行く、すなわち透過した光が外部から視認される)となる構成である。ノーマリーホワイトに構成された液晶パネル34を採用することにより、液晶を駆動できない事態が生じた場合であっても、図柄表示領域21L、21C、21Rを通してリール3L、3C、3R上に配置された図柄(図柄表示部の可変表示及び停止表

示)を視認することができ、遊技を継続することができる。つまり、そのような事態が発生した場合にも、リール 3 L, 3 C, 3 R の変動表示態様及び停止表示態様を中心とした遊技を行うことができる。

【0035】

導光板 3 5 は、蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 b からの光を液晶パネル 3 4 へ導き出す(液晶パネルを照明する)ために液晶パネル 3 4 の裏側に設けられ、例えば 2 c m 程度の厚さを有するアクリル系樹脂などの透光性部材(導光機能を有する)で構成されている。

【0036】

反射フィルム 3 6 は、例えば白色のポリエステルフィルムやアルミ薄膜に銀蒸着膜を形成したものが用いられ、導光板 3 5 に導入された光を導光板 3 5 の正面側に向けて反射させる。この反射フィルム 3 6 は、反射領域 3 6 A 及び非反射領域(透過領域) 3 6 B L, 3 6 B C, 3 6 B R により構成されている。非反射領域 3 6 B L, 3 6 B C, 3 6 B R は、透明な材料で形成され入射した光を反射することなく透過させる光透過部として形成され、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転が停止した場合に表示される図柄(合計 3 個の図柄)の各々の前方に位置に設けられている(リールシートに対応する領域を光透過部としている)。具体的には、非反射領域 3 6 B L, 3 6 B C, 3 6 B R の大きさ及び位置は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R のものと一致するようになっている。反射領域 3 6 A は、入射した光を反射し、液晶パネル 3 4 の領域のうち、主として窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 及び演出表示領域 2 3 に対応する領域の照明手段の一つとして機能する。この構成によれば、遊技者は、反射手段の光透過部を通して図柄表示部の可変表示及び停止表示を視認し得るので、図柄表示部及び液晶表示装置の表示態様により遊技を楽しむことができる。

【0037】

蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 b は、導光板 3 5 の上端部及び下端部に沿って配置され、両端はランプホルダ 3 9 により支持されている。この蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 b は、液晶パネル 3 4 の領域のうち主として窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 及び演出表示領域 2 3 に対応する領域の照明手段として機能する。つまり、

蛍光ランプ 37 a, 37 b は、導光板 35 に導入する光を発生する（導光板 35 に光を個別的に導入する）。

【0038】

蛍光ランプ 38 a, 38 b は、反射フィルム 36 の裏側の上方位置及び下方位置にリール 3 L, 3 C, 3 R に向かって配置されている。この蛍光ランプ 38 a, 38 b から出てリール 3 L, 3 C, 3 R の表面で反射して非反射領域 36 BL, 36 BC, 36 BR へ入射した光は、液晶パネル 34 を照明する。従って、蛍光ランプ 38 a, 38 b は、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄の照明手段、及び後述の液晶パネル 34 の領域のうち主として図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R に対応する領域の照明手段の一つとして機能（これらを共通的に照明する共通照明手段として機能）する。また、蛍光ランプ 38 a, 38 b は、第 1 表示手段を表側から照明する前方照明手段として機能する。

【0039】

以上のように、第 1 表示手段及び第 2 表示手段は、共通照明手段により共通的に照明される。すなわち、第 1 表示手段だけでなく第 2 表示手段も、共通照明手段から出射される光で照明されるので、各表示手段専用の照明手段を設けるよりも安価になる。また、共通の照明手段を制御することで照明制御を簡易にできると共に 2 つの表示手段で同様な照明を同時に実現することも可能である。

【0040】

次に、図 7 を参照して、LED ランプ 29 及び蛍光ランプ 37 a, 37 b, 38 a, 38 b の機能について説明する。図 7 では、ランプの出射光の移動方向を矢印で示している。

【0041】

図 7 (1) は、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R にある液晶を駆動しない場合（液晶パネル 34 の、その領域に対応する個所の透明な基板間に電圧を印加しない場合）の各ランプの機能を示す。

【0042】

蛍光ランプ 38 a, 38 b から出射された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LED 収納用回路基板 24 に設けられた前述の LED ランプ 2

9 から出射された光の一部は、リールシートを透過する。これらの光は、非反射領域 36BL, 36BC, 36BR、液晶表示装置 31 を構成する前述の導光板 35 及び液晶パネル 34 を透過するので、遊技者は、リール上に配置された図柄を視認することができる。従って、図柄表示領域 21L, 21C, 21R にある液晶を駆動しない場合には、LED ランプ 29 及び蛍光ランプ 38a, 38b は、リール 3L, 3C, 3R 上に配置された図柄の照明手段として機能する。

【0043】

これに対し、蛍光ランプ 37a, 37b から出射され、導光板 35 に向けて導入された光は、液晶パネル 34 を透過して遊技者の目に入る。つまり、蛍光ランプ 37a, 37b は、前述の窓枠表示領域 22L, 22C, 22R 及び演出表示領域 23 に対応する液晶パネル 34 の領域の照明手段として機能する。

【0044】

図 7 (2) は、図柄表示領域 21L, 21C, 21R にある液晶を駆動する場合（液晶パネル 34 の、その領域に対応する個所の透明な基板間に電圧を印加する場合）の各ランプの機能を示す。

【0045】

蛍光ランプ 38a, 38b から出射された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LED ランプ 29 から出射された光の一部は、リールシートを透過する。液晶パネル 34 の領域のうち、液晶が駆動された領域では、これらの光の一部が反射或いは吸収されたり透過したりするので、遊技者は、図柄表示領域 21L, 21C, 21R に表示された演出表示等を視認することができる。従って、図柄表示領域 21L, 21C, 21R にある液晶を駆動する場合には、LED ランプ 29 及び蛍光ランプ 38a, 38b は、液晶パネル 34 の領域のうち、図柄表示領域 21L, 21C, 21R に対応する領域の照明手段の一つとして機能する。

【0046】

ここで、液晶パネル 34 の領域のうち、図柄表示領域 21L, 21C, 21R に対応する領域の一部の液晶を駆動する場合には、LED ランプ 29 及び蛍光ランプ 38a, 38b は、リール 3L, 3C, 3R 上に配置された図柄の照明手段

及び液晶パネル 3 4 の領域のうち図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R の駆動していない液晶に対応する領域の照明手段として機能する。

【0 0 4 7】

図 8 は、遊技機 1 における遊技処理動作を制御する主制御回路 4 1 と、主制御回路 4 1 に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路 4 1 から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置 3 1 及びスピーカ 1 2 L, 1 2 R を制御する副制御回路 7 1 とを含む回路構成を示す。主制御回路 4 1 及び副制御回路 7 1 は、遊技結果表示制御手段を構成する。主制御回路 4 1 は、内部当選役決定手段、第 1 表示制御手段及び利益状態発生手段としての機能を備える。内部当選役決定手段は、遊技開始指令手段の出力に基づいて複数の役から内部当選役を決定する。第 1 表示制御手段は、内部当選役決定手段の決定結果及び遊技結果導出手段の出力に基づいて第 1 表示手段を制御する。利益状態発生手段は、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる。また、副制御回路 7 1 は、内部当選役決定手段の決定結果及び遊技結果導出手段の出力に基づいて第 2 表示手段を制御する。

【0 0 4 8】

主制御回路 4 1 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 4 2 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ 4 2 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 4 3 と、記憶手段である ROM 4 4 及び RAM 4 5 を含む。

【0 0 4 9】

CPU 4 3 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 4 6 及び分周器 4 7 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 4 8 及びサンプリング回路 4 9 とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 4 2 内で、すなわち CPU 4 3 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 4 8 及びサンプリング回路 4 9 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0 0 5 0】

マイクロコンピュータ 4 2 の R O M 4 4 には、スタートレバー 1 0 を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止制御テーブル、副制御回路 7 1 へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。なお、副制御回路 7 1 が主制御回路 4 1 へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路 4 1 から副制御回路 7 1 への一方向で通信が行われる。

【 0 0 5 1 】

図 8 の回路において、マイクロコンピュータ 4 2 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（1 - B E T ランプ 1 7 a、2 - B E T ランプ 1 7 b、最大 B E T ランプ 1 7 c）と、各種表示部（ボーナス遊技情報表示部 1 6、払出表示部 1 8、クレジット表示部 1 9）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 5 1 の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払出しのための駆動部を含む） 5 2 と、リール 3 L、3 C、3 R を回転駆動するステッピングモータ 5 3 L、5 3 C、5 3 R とがある。

【 0 0 5 2 】

更に、ステッピングモータ 5 3 L、5 3 C、5 3 R を駆動制御するモータ駆動回路 5 4、ホッパー 5 2 を駆動制御するホッパー駆動回路 5 1、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 5 5、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路 5 6 が I / O ポート 5 7 を介して C P U 4 3 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ C P U 4 3 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【 0 0 5 3 】

また、マイクロコンピュータ 4 2 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、B E T スイッチ 5、投入メダルセンサ 6 S、C / P スイッチ 7、スタートスイッチ 1 0 S、リール停止信号回路 5 8、リール位置検出回路 5 9、払出完了信号回路 6 0 がある。これらも、I / O ポート 5 7 を介して C P U 4 3 に接続されている。

【0 0 5 4】

投入メダルセンサ 6 S は、メダル投入口 6 に投入されたメダルを検出する。スタートスイッチ 1 0 S は、スタートレバー 1 0 の操作を検出する。リール停止信号回路 5 8 は、各停止ボタン 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 5 9 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L, 3 C, 3 R の位置を検出するための信号を CPU 4 3 へ供給する。払出完了信号回路 6 0 は、メダル検出部 5 2 S の計数値（ホッパー 5 2 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【0 0 5 5】

図 8 の回路において、乱数発生器 4 8 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 4 9 は、スタートレバー 1 0 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び ROM 4 4 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役が決定される。内部当選役が決定された後、「停止制御テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。

【0 0 5 6】

リール 3 L, 3 C, 3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 5 3 L, 5 3 C, 5 3 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は RAM 4 5 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L, 3 C, 3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 5 9 を介して CPU 4 3 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM 4 5 で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、RAM 4 5 内には、各リール 3 L, 3 C, 3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0 0 5 7】

上記のようなリール 3 L, 3 C, 3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、ROM 4 4 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準とし

て、各リール 3 L, 3 C, 3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0058】

更に、ROM 44 内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L, 中央のリール 3 C, 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【0059】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、CPU 43 は、遊技者が停止ボタン 11 L, 11 C, 11 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 58 から送られる操作信号、及び選択された「停止制御テーブル」に基づいて、リール 3 L, 3 C, 3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 54 に送る。

【0060】

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU 43 は、払出し指令信号をホッパー駆動回路 51 に供給してホッパー 52 から所定個数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部 52 S は、ホッパー 52 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が CPU 43 に入力される。これにより、CPU 43 は、ホッパー駆動回路 51 を介してホッパー 52 の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。

【0061】

図 9 は、副制御回路 71 の構成を示す。副制御回路 71 は、主制御回路 41 からの制御指令（コマンド）に基づいて LED ランプ 29 の点灯制御、液晶表示装置 31 の表示制御及びスピーカ 12 L, 12 R からの音の出力制御を行う。この副制御回路 71 は、主制御回路 41 を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ」という）7

2を主たる構成要素とし、遊技機1の筐体に設けられた複数の装飾ランプ、LEDランプ29、及び蛍光ランプ37a、37b等の表示制御手段としてのLED駆動回路77、液晶表示装置31の表示制御手段としての画像制御回路81、スピーカ12L、12Rにより出音される音を制御する音源IC78、及び増幅器としてのパワーアンプ79で構成されている。

【0062】

サブマイクロコンピュータ72は、主制御回路41から送信された制御指令に従って制御動作を行うサブCPU73と、記憶手段としてのプログラムROM74と、ワークRAM75とを含む。副制御回路71は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブCPU73の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。プログラムROM74は、サブCPU73で実行する制御プログラムを格納する。また、プログラムROM74は、液晶表示装置31での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルを格納する。ワークRAM75は、上記制御プログラムをサブCPU73で実行する場合の一時記憶手段として構成される。

【0063】

画像制御回路81は、画像制御ワークRAM83、画像ROM86、ビデオRAM87及び画像制御IC82で構成される。画像制御IC82は、サブCPU73により指定されたパラメータに基づき、液晶表示装置31での表示内容を決定する。画像制御ワークRAM83は、画像制御IC82で画像を形成するための一時記憶として及び液晶表示装置31に次に表示する画像を、サブCPU73から画像制御IC82に指定するために使用される。画像制御IC82は、サブCPU73で決定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置31に出力する。画像ROM86は、画像を形成するための画像データを格納する。ビデオRAM87は、画像制御IC82で画像を形成する場合の一時記憶手段として構成される。

【0064】

ここで、実施例では、液晶表示部2bにおける演出力向上のために動画コンピュータグラフィックスを用いるようにしている。その際、画像データの一部を

切り出し、画像データの重ね合わせ（スプライト処理）を行う。このため、上記画像ROM86には、例えば、人物、動物、記号、文字、図形、リール上に配置された図柄の変動表示或いは停止表示を視認可能とするために白色が指定（設定）された領域を含む図形等のスプライト画像データ、背景画像データ等が格納されている。スプライト画像データは、背景画像（バックグラウンド面）上にスプライト画面として重畳して表示させる画像である。また、画像制御ワークRAM83には、背景画像上に表示するスプライト画像データが格納される。このとき、複数のスプライト画像（スプライト面）を用いる場合には、優先順位（重ねて表示するときの順位）に従ってスプライト画像が格納される。この優先順位は、スプライト番号によって一義的に決定され、スプライト番号が大きいほど優先順位が高くなる。また、ビデオRAM87には、液晶表示部2bに表示する画像に対応する画像データが格納される。

【0065】

画像制御IC82は、液晶表示部2bに表示する画像データを生成し、ビデオRAM87に格納し、格納した画像データを液晶表示部2bに表示することにより、背景画像上に表示するスプライト画像の描画を制御する。具体的には、スプライト画像を表示する場合には、スプライト画像データの優先順位（表示優先度）の判定、透明判定、半透明判定などの各種処理を行う。そして、スプライト画像の位置を指定し、指定した位置にスプライト画像を背景画像に合成することによりスプライト表示を行う。つまり、液晶表示装置31（第2表示手段）に表示される画像は、優先順位に基づいて複数の画像を合成することにより生成される。これにより、動画コンピュータグラフィックスに必要な動画用グラフィックコンテンツのデータ量を削減することができる。また、動画コンピュータグラフィックスの開発が容易になる。

【0066】

また、実施例では、液晶表示部2bにおける演出力向上のために動画コンピュータグラフィックスを用いるようにしている。画像制御IC82は、基本的に、液晶表示部2bに表示する画像データを生成し、ビデオRAM87に格納し、格納した画像データを液晶表示部2bに表示することにより、液晶表示部2bに表

示される画像の描画を制御する。液晶表示部 2 b に表示される画像は、データ（圧縮画像データ）として格納する画像 ROM 8 6 に格納されている。また、画像は、再生方向指定圧縮（例えば、所謂 A V I シネパック圧縮）により圧縮保存されており、再生時（液晶表示部 2 b に特定画像を表示する場合）に伸張（拡大）して表示（拡大表示）される場合と拡大表示されない場合がある。

【 0 0 6 7 】

画像が動画として拡大表示される場合は、画像制御 IC 8 2 は、画像の圧縮画像データを画像 ROM 8 6 から 1 フレームずつ間欠的に読み出し、1 フレーム分の圧縮画像データを順次、画像制御ワーク RAM（SDRAM）8 3 に格納する。そして、画像制御 IC 8 2 は、順次、その画像制御ワーク RAM 8 3 に格納した 1 フレーム分の圧縮画像データを伸張する伸張処理を行い、伸張処理を行ったデータをビデオ RAM 8 7 に格納し、ビデオ RAM 8 7 に格納したデータを液晶表示部 2 b に表示させる。すなわち、画像制御 IC 8 2 は、圧縮画像データを伸張する伸張処理を行う拡大手段としての機能を有する。

【 0 0 6 8 】

画像制御 IC 8 2 によって 1 フレーム分の圧縮画像データの伸張処理が完了すると、画像制御ワーク RAM 8 3 に格納された 1 フレーム分の圧縮画像データは不要となるため、このようなデータは、画像 ROM 8 6 から読み出される後続の圧縮画像データによって上書きされる。これにより、動画コンピュータグラフィックスに必要な動画用グラフィックコンテンツのデータ量を削減することができる。

【 0 0 6 9 】

画像が静止画として拡大表示される場合は、画像制御 IC 8 2 は、画像の圧縮画像データを画像 ROM 8 6 から読み出し、画像制御ワーク RAM 8 3 に格納する。そして、画像制御 IC 8 2 は、その画像制御ワーク RAM 8 3 に格納された圧縮画像データを伸張する伸張処理を行い液晶表示部 2 b に表示させる。

【 0 0 7 0 】

また、画像が静止画及び動画として拡大表示されない場合は、上記拡大手段である画像制御 IC 8 2 は、画像 ROM 8 6 から画像の圧縮画像データを読み出し

て画像制御ワーク RAM 83 に格納し、その画像制御ワーク RAM 83 に格納された圧縮画像データを伸張することなく、画像として液晶表示部 2b に表示させる。すなわち、拡大手段としての機能を果たすことなく、液晶表示部 2b に表示される画像の描画を制御する機能を果たす。

【0071】

ここで、上記画像は、拡大して表示（拡大表示）される場合には、予告画像、予告動画像として使用され、拡大表示されない場合には、背景画像、背景動画像として使用される。

【0072】

上記画像 ROM 86 には、上記画像のデータ以外にも、例えば、人物、動物、記号、文字、図形、リール上に配置された図柄の変動表示或いは停止表示を視認可能とするために白色が指定（設定）された領域を含む図形等の画像データの重ね合わせ（スプライト処理）を行うためのスプライト画像データ、背景画像データ等が格納されている。また、ビデオ RAM 87 には、液晶表示部 2b に表示する画像に対応する画像データが格納される。

【0073】

ここで、実施例の液晶表示部 2b では、一のゲームが終了（例えば、全てのリールが回転を停止）してから、メダルを投入する操作及び BET スイッチ 5 の操作（以下「BET 操作」という）が行われない状態（以下「非遊技状態」という）が所定時間（例えば、“1 分”）継続した後、基本的にデモンストレーション表示（待機画面表示）が行われる。このデモンストレーション表示は、遊技機が客待ちの状態であること等を報知する表示である。また、このデモンストレーション表示の有無及び表示パターン（態様）は、内部当選役等の遊技に関する情報によって変化するようになっている。以下、「デモンストレーション」を「デモ」と略記する。

【0074】

図 10 は、液晶表示部 2b に表示される画像の表示例を示す。図 10（A）は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、RB）が決定され、その RB の入賞が成立することなく、非遊技状態になった場合に表示される

画像の拡大表示の態様を示す。このように、遊技機を正面から見た場合に遊技者側に設けられた第 2 表示手段（液晶表示装置 3 1）に、図柄表示領域を含んだ第 2 表示手段の表示領域の略全体にわたる特定の画像を内部当選役決定手段の決定結果に基づいて表示するので、利益状態発生への期待感が著しく高まる迫力の演出表示が可能になる。また遊技性も極めて高まる。また、遊技者が見逃す危険性も極めて低い。

【 0 0 7 5 】

ここでは、遊技機 1 のテーマに関するキャラクタ（登場物）であるドンちゃん 9 1 が液晶表示部 2 b 略全体にわたり（図柄表示領域、窓枠表示領域及び演出表示領域に跨って）継ぎ目なく連続的に表示されている。これにより、迫力のある演出を実現できる。このように、遊技機を正面から見た場合に遊技者側に設けられた第 2 表示手段（液晶表示装置 3 1）に、図柄表示領域を含んだ第 2 表示手段の表示領域の略全体にわたる特定の画像を表示するので、迫力があり、また、遊技者が見逃す危険性も低いので演出効果が著しく高い演出表示が可能になる。ここで、液晶表示部 2 b 全体で表示される画像を「特定画像」という。なお、このドンちゃん 9 1 を背景画像として種々の画像表示による演出が行われるようにしてもよい。上記のように、ドンちゃん 9 1 が拡大表示されることで、遊技者は、内部当選役として R B が決定されたことを認識することができる。

【 0 0 7 6 】

図 1 0 （B）は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、B B）が決定され、その B B の入賞が成立することなく、非遊技状態になった場合に表示される画像（特定画像）の拡大表示の態様を示す。

【 0 0 7 7 】

ここでは、上記ドンちゃん 9 1 を更に拡大表示したドンちゃん 9 2 が液晶表示部 2 b 略全体にわたり継ぎ目なく連続的に表示されている。具体的には、ドンちゃん（表示対象）9 2 の全体を視認することができないように拡大表示されている。すなわち、ドンちゃん 9 2 の一部だけを視認することができる。なお、このドンちゃん 9 2 を背景画像として種々の画像表示による演出が行われるようにしてもよい。上記のように、ドンちゃん 9 2 が拡大表示されることで、遊技者は、

内部当選役として B B が決定されたことを認識することができる。

【 0 0 7 8 】

このように、非遊技状態になった場合において、決定された内部当選役に応じた特定画像の拡大表示の態様を異ならせることで遊技者の遊技に対する期待感の度合いを変化させることができる。

【 0 0 7 9 】

図 1 0 (C) は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、 R B ）が決定された場合に表示される画像（特定画像）の拡大表示の態様を示す。ここでは、図示のように、ドンちゃん 9 1 が図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 及び前述の窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R の背景画像として表示されている。具体的には、ドンちゃん 9 1 は液晶表示部 2 b に拡大表示され、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R は白色が指定され、窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R は透明色以外の所定の色が指定される。

【 0 0 8 0 】

白色は、前述の光透過部に対応する液晶パネル 3 4 の領域の液晶を駆動しない状態とすることにより実現できる。これにより、遊技者は、白色が指定された光透過部に対応する図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R でリール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄の変動表示及び停止表示をはっきりと視認することができる。すなわち、遊技者は、窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R の図柄を視認できるとともに、ドンちゃん 9 1 （図示ではドンちゃん 9 1 の一部）を視認することができる。なお、このドンちゃん 9 1 を背景画像として演出表示領域 2 3 で種々の画像表示による演出が行われるようにしてもよい。

【 0 0 8 1 】

上記のように、ドンちゃん 9 1 が拡大表示されることで、遊技者は、内部当選役として R B が決定されたことを認識することができる。

【 0 0 8 2 】

図 1 0 (D) は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、 B B ）が決定された場合に表示される画像（特定画像）の拡大表示の態様を示す。ここでは、上記ドンちゃん 9 1 を更に拡大表示したドンちゃん 9 2 が図柄表

示領域 21L, 21C, 21R 及び前述の窓枠表示領域 22L, 22C, 22R の背景画像として表示されている。具体的には、ドンちゃん 91 は液晶表示部 2b に拡大表示され、図柄表示領域 21L, 21C, 21R は白色が指定され、窓枠表示領域 22L, 22C, 22R は透明色以外の所定の色が指定される。また、ドンちゃん 92 は、その全体を視認することができないように拡大表示されている。すなわち、ドンちゃん 92 の一部だけを視認することができる。なお、このドンちゃん 92 を背景画像として演出表示領域 23 で種々の画像表示による演出が行われるようにしてもよい。上記のように、ドンちゃん 92 が拡大表示されることで、遊技者は、内部当選役として BB が決定されたことを認識することができる。

【0083】

このように、決定された内部当選役に応じて特定画像の拡大表示の態様を異ならせることで遊技者の遊技に対する期待感の度合いを変化させることができる。また、遊技者は、停止させるべき図柄を定めて「目押し」を行うことができる。

【0084】

ここで、上述のドンちゃん 91, 92 の画像データは、物体の形状を定義する X, Y, Z の座標点を有する 3D 形状データにより構成され、3D 形状ポリゴンを示すデータとして表現される。

【0085】

また、図 10 (A) に示す画像の拡大表示の態様から図 10 (B) に示す拡大表示の態様へ時系列的（時間の経過と共に段階的に或いは連続的に）拡大表示されるように構成してもよい。詳細には、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、BB）が決定され、その BB の入賞が成立することなく、非遊技状態になった場合、まず、図 10 (A) に示すようにドンちゃん 91 を拡大表示し、その後、時系列的に図 10 (B) に示すドンちゃん 92 のように拡大表示する。また、図 10 (B) に示すドンちゃん 92 から図 10 (A) に示すドンちゃん 91 へ縮小表示するようにしてもよい。奥深い演出効果を持たせることが可能になる。また、拡大表示や縮小表示の変化の速度や方向なども変えるようにしてもよい。そうすると、更に奥深い演出効果を持たせることが可能になる。

【0086】

また、上記のような時系列的な拡大表示の変化は、図10(C)に示す画像の拡大表示の態様から図10(D)に示す拡大表示の態様へ時系列的拡大表示されるように構成する場合にも採用できる。この場合、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、BB）が決定された場合に上記のような時系列的な拡大表示の変化を行うことで、奥深い演出効果を持たせることが可能になる。また、遊技者の遊技に対する期待感を持たせることもできる。

【0087】

また、正面側から見て装飾パネル13bの後ろ側に前述のリール3L, 3C, 3R及び液晶表示装置31とは別の別表示手段（光透過性の装飾パネル13bを表示画面とするもの）を設け、その別表示手段が種々の演出表示を行うようにしてもよい。この場合、別表示手段は、基本的には前述の液晶表示装置31と同じ構造を有し、装飾パネル13bは、その装飾パネル13bを通して別表示手段の表示内容を視認できるように透光性部材で構成される。

【0088】

次に、図11、図12、図13、図14を参照して、図10に示す特定画像を別表示手段に跨って表示する場合について説明する。図11、図12、図13、図14は、液晶表示部2bに表示される画像及び上記別表示手段の表示される画像の表示例を示す。

【0089】

図11は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、RB）が決定され、そのRBの入賞が成立することなく、非遊技状態になった場合に表示される画像の拡大表示の態様を示す。

【0090】

ここでは、腕を組んでいるドンちゃん93（キャラクタ）が液晶表示部2b略全体にわたり（図柄表示領域、窓枠表示領域及び演出表示領域に跨って）継ぎ目なく表示されている。そして、別表示手段の表示される画像は、上記ドンちゃん93の下半身94を表す画像である。すなわち、上記液晶表示部2bに表示された画像と、別表示手段の表示される画像により一つの静止画像又は動画像を表示

できるようになっている（互いに関連性のある画像を表示している）。これにより、迫力のある演出を実現できる。実施例では、腕を組んで立っているキャラクターを表す静止画像である。なお、実施例では、静止画像であるが、これに限らず、動画画像が表示されるようにしてもよい。なお、このドンちゃん93やドンちゃん93の下半身94を背景画像として種々の画像表示による演出が行われるようにしてもよい。

【0091】

図12は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、BB）が決定され、そのBBの入賞が成立することなく、非遊技状態になった場合に表示される画像（特定画像）の拡大表示の態様を示す。

【0092】

ここでは、上記ドンちゃん93を更に拡大表示したドンちゃん95が液晶表示部2b全体で表示されている。具体的には、ドンちゃん95の全体を視認することができないように拡大表示されている。すなわち、ドンちゃん95の一部だけを視認することができる。そして、別表示手段の表示される画像は、上記ドンちゃん95の下半身96を表す画像である。

【0093】

図13は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、RB）が決定された場合に表示される画像の拡大表示の態様を示す。ここでは、図示のように、ドンちゃん93が図柄表示領域21L、21C、21R及び前述の窓枠表示領域22L、22C、22Rの背景画像として表示されている。そして、別表示手段の表示される画像は、上記ドンちゃん93の下半身94を表す画像である。

【0094】

図14は、スタート操作が行われ、内部当選役として特定の役（例えば、BB）が決定された場合に表示される画像（特定画像）の拡大表示の態様を示す。ここでは、上記ドンちゃん93を更に拡大表示したドンちゃん95が図柄表示領域21L、21C、21R及び前述の窓枠表示領域22L、22C、22Rの背景画像として表示されている。別表示手段の表示される画像は、上記ドンちゃん9

5の下半身96を表す画像である。

【0095】

また、正面側から見て配当表パネル13aの後ろ側に前述のリール3L, 3C, 3R、液晶表示装置31及び別表示手段とは更に別表示手段を設け、その更に別表示手段が種々の演出表示を行うようにしてもよい。この場合、更に別表示手段は、基本的には前述の液晶表示装置31と同じ構造を有し、配当表パネル13aは、その配当表パネル13aを通して更に別表示手段の表示内容を視認できるように透光性部材で構成される。そして、液晶表示装置31の液晶表示部2bに表示された画像と、別表示手段の表示される画像と、更に別表示手段の表示される画像により一つの静止画像又は動画像を表示できるようにしてもよい。

【0096】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0097】

実施例では、遊技に関する情報として内部当選役等を採用し、特定画像（特定の画像）を表示するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、利益状態を遊技に関する情報、持ち越した役の情報、入賞が成立した役が特定の役であることなど遊技に関する情報としてすることもできる。また、遊技に関する情報として、所定の役（例えば、BB、RB、シングルボーナス、小役、再遊技など）に内部当選した回数から所定の役の入賞が成立した回数の情報を採用することもできる。このように、遊技機を正面から見た場合に遊技者側に設けられた第2表示手段（液晶表示装置31）に、図柄表示領域を含んだ第2表示手段の表示領域の略全体にわたる特定の画像を遊技に関する情報に基づいて表示するので、迫力があり、更に遊技状態にあった演出効果が著しく高い演出表示が可能になる。また、遊技者が見逃す危険性も極めて低い。また、遊技の興趣が増大する。

【0098】

また、特定の役に内部当選した場合に特定の画像が表示される確率を特定の役とは別の役に内部当選した場合の確率と比べて高くすることもできる。これにより、特定の役に内部当選していることに対する特定の画像の信頼度が高くなり、

遊技者は特定の画像が表示されることに期待して、遊技を進めることができる。すなわち、特定の役が内部当選と決まった場合に特定の画像を表示する確率が、特定の役とは異なる役が内部当選役と決まった場合に特定の画像を表示する確率よりも高くなるように制御されるので、遊技者はその特定の画像を見ると、利益状態発生への期待感を強く意識できる。また、特定の役とは異なる役が内部当選役と決まった場合にも特定の画像を表示する場合は、その迫力のある特定の画像を出現させる機会が増え、演出効果が高まり、遊技性の向上につながる。

【0 0 9 9】

また、遊技に関する情報に含まれる「入賞が成立した役が特定の役であること」に基づいて特定の画像を表示する場合には、遊技機を正面から見た場合に遊技者側に設けられた図柄表示領域を含んだ第2表示手段（液晶表示装置31など）の表示領域の略全体にわたり特定の画像を表示するので、遊技者には達成感を感じさせ、また再度その画像を見るために特定の役の入賞成立を目指して遊技をしたいという気持ちを喚起させることができ、結果として極めて（著しく）視覚的な演出効果の高い演出を実現することができる。

【0 1 0 0】

また、実施例では、キャラクタを液晶表示部2b及び装飾パネル13bに一体的に表示する（互いに関連性のある画像を表示する）ようにしているが、これに限られるものではない。例えば、所定の表示物（オブジェクト）が液晶表示部2b側から装飾パネル13b側へ又は装飾パネル13b側から液晶表示部2b側へ移動する様子を表示することにより、互いに関連性のある画像を表示することもできる。これにより、より迫力のある演出表示を実現することができる。このように、第1表示手段及び第2表示手段とは別の別表示手段を備え、第2表示手段と別表示手段が、互いに関連性のある画像を表示するので、表示領域が大きくなり更に迫力のある演出を行うことが可能になる。また、遊技機から離れた場所からでも関連性のある画像を視認することができ、遊技者に遊技機に対する興味を持ってもらうことが可能になり、結果として遊技性の向上につながる。

【0 1 0 1】

実施例では、前述の特定画像は、非遊技状態及び内部当選役として特定の役（

BB、RB) が決定された場合に表示されるようにしているが、これに限られず、バックアップ復帰表示中(復帰時、終了時を含む)、遊技機の電源投入中(電源投入時、投入後を含む)、ボーナスゲーム中(ボーナスゲーム開始時、ボーナスゲーム終了時を含む)、利益状態中(利益状態開始時、利益状態終了時を含む)に表示されるようにしてもよい。

【0102】

また、前述の特定画像は、静止画であるが、これに限られず、動画であってもよい。動画画像の圧縮データは、再生時に、高速再生、スロー再生、逆再生等トリックモード再生、ランダムアクセス再生などが可能な形式であってもよい。また、特定画像(特定の画像)を、図柄表示領域又はその近傍を表示開始基点とした動画画像を表示するようにしてもよい。例えば、所定タイミングで図柄表示領域又は図柄表示領域を含んだ領域に初期画像を表示し、その初期画像を徐々に拡大表示させ、第2表示手段の表示領域略全体にわたる画像に可変表示をおこなうように構成してもよい。初期画像は、例えば、第1表示手段に停止表示した図柄と略同一の図柄を第2表示手段に重ね合わせて表示するようにして、第1表示手段の図柄が拡大されていくような効果が得られ非常に演出効果が高い。また、これにより、第1表示手段の表示態様と第2表示手段の表示態様に関連性(一体性)を持たせることができるので、演出効果が高まる。また、別表示手段の表示画面として配当表パネル13aを用いるようにしてもよい。また、特定の画像として、第2表示手段の表示領域の略全体と、別表示手段(例えば、別表示手段の略全体)とにわたる画像を表示してもよい。

【0103】

また、実施例では、特定画像として、前述の遊技機1のテーマに関するキャラクタであるドンちゃんを採用しているが、これに限られず、特定の役に関する画像(例えば、図柄、文字、図形、記号、キャラクタ等で構成される静止画像又は動画画像を含む)、遊技に関する情報を報知する画像(例えば、図柄、文字、図形、記号、キャラクタ等で構成される静止画像又は動画画像を含む)等を採用してもよい。また、特定画像として、2D画像、3D画像のいずれを採用してもよい。

【0104】

また、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R の一部又は略全部の光透過性をあげ（光透過性を高め）、特定の画像を第 1 表示手段及び第 2 表示手段の両方により構成（表示の実現）するようにしてもよい。例えば、第 1 表示手段の静止画像と、第 2 表示手段の画像表示（静止画像又は動画像）とが融合するように構成することで、更に臨場感のある画像を演出表示することが可能になる。また、例えば、リール（第 1 表示手段）の変動表示又は停止表示（停止表示された図柄）と、液晶表示装置（第 2 表示手段）の表示画像とにより、一の表示物（画像）を構成するようにしてもよい。

【0 1 0 5】

実施例では、第 1 表示手段（一又は複数の図柄を可変表示及び停止表示可能な複数の図柄表示部（リールシートなど）を含んで構成されたもの）としてリール 3 L, 3 C, 3 R、第 2 表示手段として液晶表示装置 3 1 を採用するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、C R T、L C D、プラズマディスプレイ、7 セグメント L E D、L E D ドットマトリクス、ランプ、L E D、蛍光灯、有機 E L ディスプレイ、ディスク、電子ペーパー、フレキシブル L E D、フレキシブル液晶、液晶プロジェクタ、F E D 等を第 1 表示手段、第 2 表示手段、第 3 表示手段或いは別表示手段として採用することができる。また、第 1 表示手段及び第 2 表示手段とは別の第 3 表示手段を、第 2 表示手段の遊技機正面視手前側、第 1 表示手段と第 2 表示手段との間の位置、第 1 表示手段の遊技機正面視後側に設けることもできる。第 1 表示手段、第 2 表示手段或いは第 3 表示手段の表示結果は、静止画像、動画像等により構成される。また、第 1 表示手段、第 2 表示手段又は第 3 表示手段いずれか複数又は全部の組合せを一体的に構成することもできる。この場合、一体的に構成されたユニットで取替可能となる場合があり、その場合は、分解作業又は組立て作業の手間が省けメンテナンス性に寄与できる場合があり好適である。また、そのユニット内で共通化できる部品又は構造を採用できる場合は、コスト低減に寄与でき、好適である。もちろん、このユニット内に、共通照明手段に含まれる照明手段を含めても同様の効果を期待することができる。

【0 1 0 6】

また、利益状態には、所定の役（例えば、再遊技、B B、R B、小役、シングルボーナスなど）の入賞が成立する状態、フリーゲーム、遊技者が遊技を有利に進めるために必要な情報が報知される状態、所定の役に内部当選する確率が高い状態、所定の役の入賞が成立する確率が高い状態、所定の役、持ち越された所定の役の入賞成立が許可される確率が高い状態、基本的に遊技者の停止ボタンの操作タイミングに基づいてリールが停止制御されるいわゆる「チャレンジタイム」、小当り、中当り、大当り、当り（いわゆる「図柄始動口」が開放又は拡大される状態）、いわゆる「確率変動状態」、いわゆる「時短」或いはこれらの組合せが含まれる。ここで、小当り、中当り、大当りは、弾球遊技機のいわゆる「大入賞口」の開放に関わるものである。

【0107】

また、内部当選役決定手段が特定の役（例えば、ボーナス）を内部当選役と決定した場合に、共通照明手段に含まれる一又は複数或いは全ての照明手段を消灯することもできる。例えば、各リール 3 L、3 C、3 R 毎に設けられた L E D ランプ 2 9 を対応する操作ボタン又はこれとは別の操作ボタンが操作される度に消灯することができる。これらの構成により、遊技の興趣が増大する。また、前方照明手段（蛍光ランプ 3 8 a、3 8 b）は、図柄表示部（リール 3 L、3 C、3 R）毎に設けることもできる。

【0108】

また、共通照明手段に含まれる一又は複数或いは全ての照明手段を可変表示可能に構成することもできる。例えば、L E D ランプ 2 9 の点灯態様或いは放射する光の色の変化又は連続的な変化等により第 1 表示手段（リールシート）に静止画像又は動画像等の映像表示を行うこともできる。また、照明手段（第 3 表示手段の一例）として自己発光型のプラズマディスプレイ、有機 E L ディスプレイ等を採用し、第 1 表示手段上に映像表示を行うこともできる。これらの構成により、遊技の興趣が増大する。

【0109】

第 1 表示手段又は第 2 表示手段に特別遊技結果が表示（例えば、ボーナスの入賞成立を示す図柄組合せが表示）された場合に遊技者にとって有利な特別遊技状

態を発生させる特別遊技状態発生手段を設けることもできる。また、この特別遊技状態発生手段と第 2 表示制御手段とを単一制御基板に構成することもできる。また、第 1 表示手段に表示された画像と第 2 表示手段に表示された画像との重合画像により遊技状態を表示（遊技に関連する情報を遊技者に報知）することもできる。また、所定の条件が成立したことを契機として、図柄表示部に停止表示された特定の図柄を避けて又は特定の図柄に重ねるようにして第 2 表示手段の演出表示を行うこともできる。重合画像により遊技状態を表示した場合は、表示しない場合に比べて高い確率で利益状態が発生するように構成してもよい。そうすることで、遊技者の期待感を増大させるような演出を含めることがこれまで以上にでき、興趣の増大に寄与できる。

【0 1 1 0】

実施例では、遊技を開始させる（遊技者による操作が可能な）遊技開始指令手段としてスタートレバー 1 0 を採用するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、B E T スイッチ 5、メダル投入口 6、投入メダルセンサ 6 S、スタートスイッチ 1 0 S 等を採用することもできる。

【0 1 1 1】

表示には、視覚的な表示、聴覚的な表示、臭覚的な報知、ランプの点灯態様等、或いはこれらの組合せが含まれる。表示態様には、色、色彩、模様、形状（外形、内部形状）等が含まれる。また、遊技結果は、遊技開始指令手段の操作後又は遊技結果導出手段の操作後に表示することができる。

【0 1 1 2】

また、遊技結果導出手段が図柄の可変表示を停止可能な状態（停止ボタンの操作が許可されている状態など）である場合に、又は第 1 表示手段が可変表示（変動表示）中に図柄表示領域の光透過性を低く（遊技者に視認しにくく）して特定の画像を表示してもよい。すなわち、図柄表示領域 2 1 L，2 1 C，2 1 R に対応して液晶表示装置 3 1 により表示する画像（例えば、スプライト画像）に指定する色として濃い色（透明色、半透明色などの非透明色を除く）を採用するようにしてもよい。この場合、利益状態の発生を遊技者に強く期待させることができ、演出効果の著しい向上が望める。

【0 1 1 3】

実施例では、前述の L E D 駆動回路は、遊技機の筐体に設けられた複数の装飾ランプ、L E D ランプ、及び蛍光ランプ等の表示制御手段としているが、これに限られず、L E D ランプの点灯制御を別の表示制御手段で行うようにしてもよい。この場合、例えば、L E D ランプの点灯制御においては、遊技機に電源投入されてから電源断されるまでの間、常に点灯するように電力を供給するようにしてもよい。ここでの点灯は微小時間間隔での点滅表示を含む。このように、常に点灯させることで前述の L E D 駆動回路に異常が発生しても、各図柄表示領域に L E D ランプからの光が常に照射されるので、遊技者は常にこれらの各図柄表示領域を介して各リール上に配置された図柄を視認することができ、好適である。

【0 1 1 4】

また、前述の蛍光ランプの点灯制御を別の表示制御手段で行うようにしてもよい。この場合、例えば、蛍光ランプの点灯制御においては、遊技機に電源投入されてから電源断されるまでの間、常に点灯するように電力を供給するようにしてもよい。これにより、上記と同様に L E D 駆動回路に異常が発生しても、図柄表示領域に蛍光ランプからの光が常に照射されるので、遊技者は常にこれらの各図柄表示領域を介して各リール上に配置された図柄を視認することができる。

【0 1 1 5】

また、実施例では、前述のサブ C P U は、筐体に設けられた複数の装飾ランプ等の表示制御、音出力制御、液晶表示装置の画像表示制御を行っているが、これに限られず、上記制御をそれぞれ上記サブ C P U とは別のサブ C P U が行うようにしてもよい。例えば、筐体に設けられた複数の装飾ランプ等の表示制御を上記サブ C P U とは別のサブ C P U が行うようにした場合、例えば、表示制御に異常が発生した場合、異常が発生したサブ C P U 又は異常が発生したサブ C P U を含む回路構成だけを正常なものと交換すればよいため、異常発生原因の除去の手間や労力を省くことができ、好適である。また、音出力制御、又は画像表示制御を上記サブ C P U とは別のサブ C P U が行うようにした場合、例えば、音出力制御、又は画像表示制御に異常が発生した場合、異常が発生したサブ C P U 又は異常が発生したサブ C P U を含む回路構成だけを正常なものと交換すればよい。

【0116】

また、実施例に記載した液晶表示装置が、入力された画像を所定の倍率に拡大する画像拡大手段を備えていても良い。例えば、640×480ドット用の画像データを1024×768用の画像データにデータ変換し、表示部（前述の端子部）にその変換された画像データを出力するようにしてもよい。そうすることで、実際よりも小さい画面用の画像データ量で済み、ROM容量、画像データ作成時間の低減などが見込める。

【0117】

また、実施例では、図柄表示領域は、3つのリール3L, 3C, 3Rに対応して区分けしているが、これに限られるものではない。区分けしないようにすることもできる。つまり、一の図柄領域或いは白色などの透明色及び半透明色以外の色を指定した“3つ”の図柄表示スプライト画像（所定の画像）を設け、一の図柄表示領域を設けることもできる。この図柄表示領域の大きさが変化（拡大、縮小）するなど、変形（可変表示）するようにしてもよい。例えば、一の図柄表示領域で2、3又は複数のリール3L, 3C, 3Rなどが視認できるようにしてもよい。また、第2表示手段の裏又は裏側に第1表示手段及び第3表示手段を設ける場合、第1表示手段の一部又は全部と、第3表示手段の一部又は全部と、を一つの表示領域を介して遊技者に視認させるように構成してもよい。反射手段を製造する際に、複数の透過部を分けて構成する場合よりも簡単に製造できる場合がある。また、第1表示手段又は第3表示手段が上下左右前後方向への移動、往復、誘導振動又は回転など可動してもよい。その場合、図柄表示領域がその可動に合わせて移動するように構成してもよい。これらの動作によりより奥の深い演出効果を期待でき、また、ゲーム性との関連にも応用できる場合がある。

【0118】

更に、本実施例のようなスロットマシンの他、パチンコ遊技機、アレンジボール、雀球遊技機、ビデオスロット、ビデオポーカー等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、C

D-R O M、F D（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【0 1 1 9】

ここで、現在主流のパチンコ機においては、近年、遊技盤の中央に液晶表示装置等の電氣的表示装置を設けた遊技機が普及している。この電氣的表示装置では、画像で表現される複数の図柄（以下「特別図柄」という）を変動表示して、スロットマシンの3列の回転リールを擬似的に表示する。特別図柄の変動表示が停止したときに予め定められた停止態様（“7-7-7”のように同一の特別図柄が揃った停止態様であり、一般に「大当たり」と称される）となった場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態へと移行する。一般のパチンコ機では、発射ハンドルの操作により遊技盤内に発射された遊技球が所定の入賞口（いわゆる「始動入賞口」という）へ入賞することを条件に特別図柄の変動表示を開始し、所定時間が経過した後に特別図柄を停止表示する。

【0 1 2 0】

このようなパチンコ機において、液晶表示装置（第2表示手段）と、正面側から見て該液晶表示装置の表示領域（表示面）よりも後側に第1表示手段（例えば、ドラム式のリール）を設けるようにしてもよい。そして、第1表示手段（例えば、液晶表示装置）又は第2表示手段（例えば、ドラム式のリール）の一方又は両方に特別図柄を変動表示するようにしてもよい。

【0 1 2 1】

前述の遊技結果表示手段は、第1表示手段と、正面から見て該第1表示手段の表示領域よりも手前に設けられた第2表示手段と、を含んで構成されていてもよい。また、遊技結果表示手段は、第1表示手段と、正面側から見て該第1表示手段の表示領域よりも手前に設けられた第2表示手段と、を含んで構成されていてもよい。

【0 1 2 2】

前述の後方照明手段は、第2表示手段を裏側から照明する。また、前述の前方照明手段は、第2表示手段を裏側から照明する。また、前方照明手段は、第2表示手段を側面から照明してもよい。

【0123】

前述の第1表示手段及び／又は第2表示手段が湾曲していてもよい。湾曲の程度は、第1表示手段と第2表示手段が略同程度で湾曲していてもよい。そうすることで、意匠性の向上にもつながり見栄えがよくなる場合がある。第1表示手段の方が小さい曲率半径又は大きい曲率半径で湾曲していても同様の効果が期待できる。

【0124】

前述の反射手段は、導光手段に導かれた光の一部又は全部を液晶パネル側に向けて屈折させ、液晶パネルを照明する機能を少なくとも有している手段を指している。

【0125】

前述の遊技開始指令手段は、遊技球の入賞または通過を検出した場合に出力を発生させる図柄始動口であってもよい。弾球遊技球における遊技開始指令手段は、特別図柄始動口（又は特別図柄始動ゲート）、普通図柄始動口（普通図柄始動ゲート）、各種の判定図柄始動口（又は判定図柄始動ゲート）などである。

【0126】

前述の内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役と決定した場合に、共通照明手段に含まれる1又は複数の照明手段を消灯する場合があってもよい。又は必ず消灯するようにしてもよい。

【0127】

内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役と決定するのと略同時期に、共通照明手段に含まれる1又は複数又は全部の照明手段を消灯する場合があってもよい。又は必ず消灯するようにしてもよい。

【0128】

共通照明手段に含まれる照明手段の可変表示は、種々の形態が考えられるが、特定可変表示を実行可能に構成してもよく、特定可変表示は、非特定可変表示中与照明手段の一部又は全部の表示部の輝度が異なる、非特定可変表示中には表示されない静止画像、動画像、特定の文字、数字、図形、キャラクタが表示される、非特定可変表示よりも可変表示速度が異なる等のようにしてもよい。また、任

意のものを採用してもよい。また、特定可変表示が表示された場合は、表示されない場合に比べ、高い確率で利益状態が発生するように構成してもよい。そうすることで、遊技者の期待感を増大させるような演出を含めることがこれまで以上にでき、興趣の増大に寄与できる。

【0129】

前述の第3表示手段として採用するものとしては、第1表示手段及び第2表示手段に採用してもよいと記載したものでもよい。第3表示手段として、1又は複数の演出表示用リールを採用し、第2表示手段の裏又は裏側に第1表示手段と、その第3表示手段を設けるようにしてもよい。この場合、第3表示手段の表示領域を遊技者が視認するための図柄表示領域を第2表示手段に設けてもよい。そうすることで、遊技者が第3表示手段の表示領域の表示内容が視認しやすくなり非常に好適である。

【0130】

また、第2表示手段の画像と、第3表示手段の画像と、の重合画像を遊技者に視認させるように制御してもよく、その制御が発生した場合は、しない場合に比べ高い確率で利益状態が発生するように構成してもよい。そうすることで、遊技者の期待感を増大させるような演出を含めることがこれまで以上にでき、興趣の増大に寄与できる。

【0131】

また、第1表示手段、第2表示手段又は第3表示手段のいずれかを、キャラクター、図形、人形、動物、昆虫、構造物、魚、乗物などの形状をした可動物としてもよい。例えば、特定の役に当選した場合、特定の役の入賞が成立した場合、未だ入賞が成立していない特定の当選した同一役の数が所定数を越えた場合、特定の画像がその可動物とは異なる表示手段に表示された場合、などにその可動物が回転、揺動、往復、振動などの可動を行うようにしてもよい。また、可動物を複数の部材から構成し、可動物の一部が可動するようにしてもよい。この場合、画像表示装置以外の表示により、更に一層多彩な演出効果を期待することができる場合がある。

【0132】

また、前方照明手段を第 1 表示手段及び第 2 表示手段の手前側に設けてもよい。この場合、店内が暗い場合でも、両方の表示手段に十分な照明を与えることができ、はっきりと表示手段に表示される画像を遊技者に視認させることができる場合があり、遊技機の多彩な演出を一層楽しんでもらえることが期待できる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

実施例のスロットマシンの斜視図。

【図 2】

パネル表示部及び液晶表示部を示す図。

【図 3】

リールの内側にランプを配置したリール機構の外観図。

【図 4】

リールと、その内側に設けられた L E D 収納用回路基板を示す図。

【図 5】

液晶表示装置の概略構成を示す斜視図。

【図 6】

液晶表示装置の一部の構成の展開図。

【図 7】

L E D ランプ及び蛍光ランプの機能を示す図。

【図 8】

実施例の電気回路の構成を示すブロック図。

【図 9】

実施例の副制御回路の構成を示すブロック図。

【図 1 0】

液晶表示部の表示例を示す図。

【図 1 1】

液晶表示部及び装飾パネルの表示例を示す図。

【図 1 2】

液晶表示部及び装飾パネルの表示例を示す図。

【図 1 3】

液晶表示部及び装飾パネルの表示例を示す図。

【図 1 4】

液晶表示部及び装飾パネルの表示例を示す図。

【符号の説明】

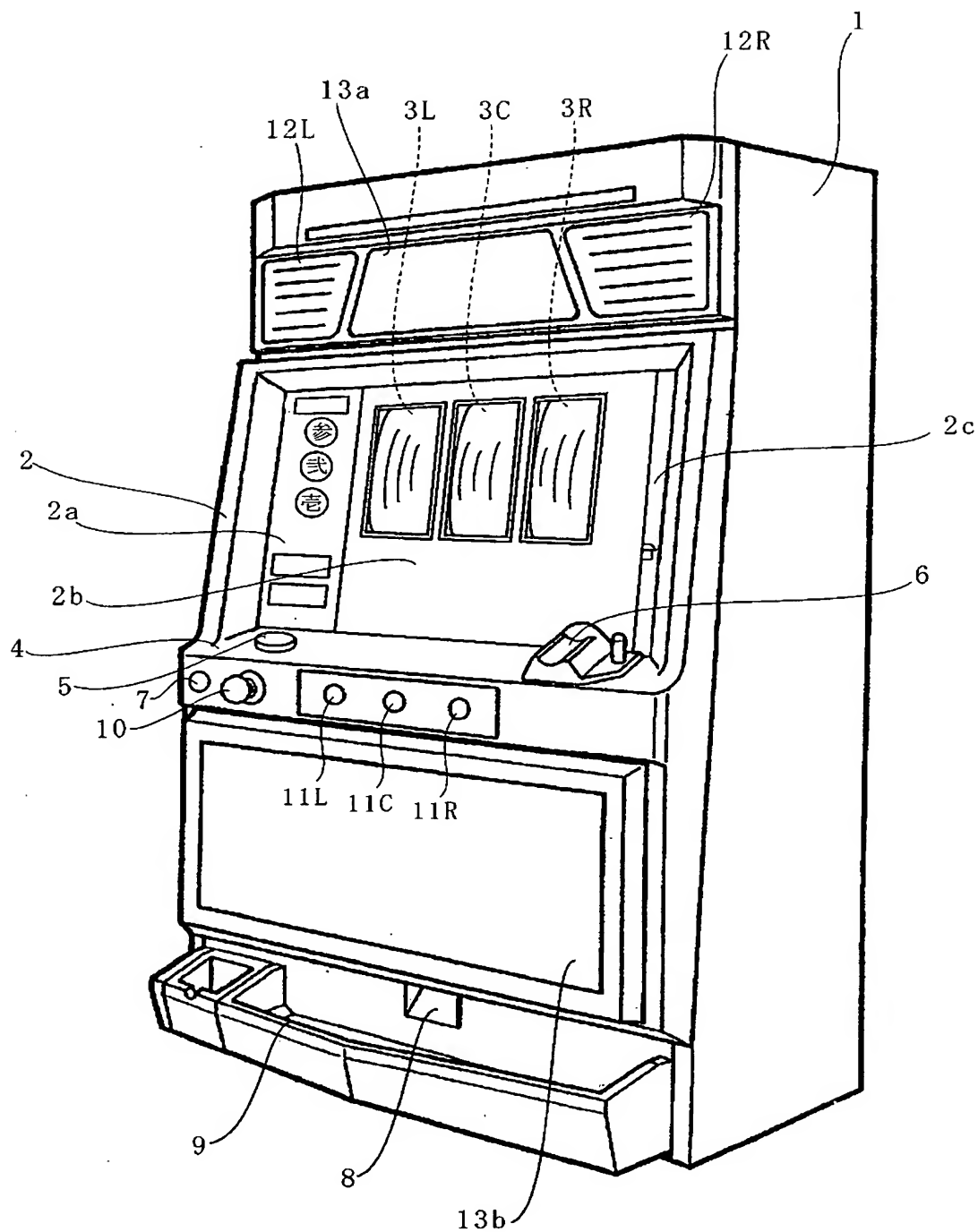
1…遊技機、2…キャビネット、2 a…パネル表示部、2 b…液晶表示部、2 c…固定表示部、3 L, 3 C, 3 R…リール、4…台座部、5…B E T スイッチ、6…メダル投入口、7…C / P スイッチ、8…メダル払出口、9…メダル受け部、1 0…スタートレバー、1 0 S…スタートスイッチ、1 1 L, 1 1 C, 1 1 R…停止ボタン、1 2 L, 1 2 R…スピーカ、1 3 a…配当表パネル、1 3 b…装飾パネル、1 6…ボーナス遊技情報表示部、1 7 a…1 - B E T ランプ、1 7 b…2 - B E T ランプ、1 7 c…最大 B E T ランプ、1 8…払出表示部、1 9…クレジット表示部、2 1 L, 2 1 C, 2 1 R…図柄表示領域、2 2 L, 2 2 C, 2 2 R…窓枠表示領域、2 3…演出表示領域、2 4…L E D 収納用回路基板、2 9…L E D ランプ、3 1…液晶表示装置、3 2…保護ガラス、3 3…表示板、3 4…液晶パネル、3 5…導光板、3 6…反射フィルム、3 7…蛍光ランプ、3 9…ランプホルダ、4 1…主制御回路、4 2…マイクロコンピュータ、4 3…C P U、4 4…R O M、4 5…R A M、4 6…クロックパルス発生回路、4 7…分周器、4 8…乱数発生器、4 9…サンプリング回路、5 1…ホッパー駆動回路、5 2…ホッパー、5 3 L, 5 3 C, 5 3 R…ステッピングモータ、5 4…モータ駆動回路、5 5…ランプ駆動回路、5 6…表示部駆動回路、5 7…I / O ポート、5 8…リール停止信号回路、5 9…リール位置検出回路、6 0…払出完了信号回路、7 1…副制御回路、7 2…サブマイクロコンピュータ、7 3…サブ C P U、7 4…プログラム R O M、7 5…ワーク R A M、7 6…I N ポート、7 7…L E D 駆動回路、7 8…音源 I C、7 9…パワーアンプ、8 1…画像制御回路、8 2…画像制御 I C、8 3…画像制御ワーク R A M、8 6…画像 R O M、8 7…ビデオ R A M。

【書類名】

図面

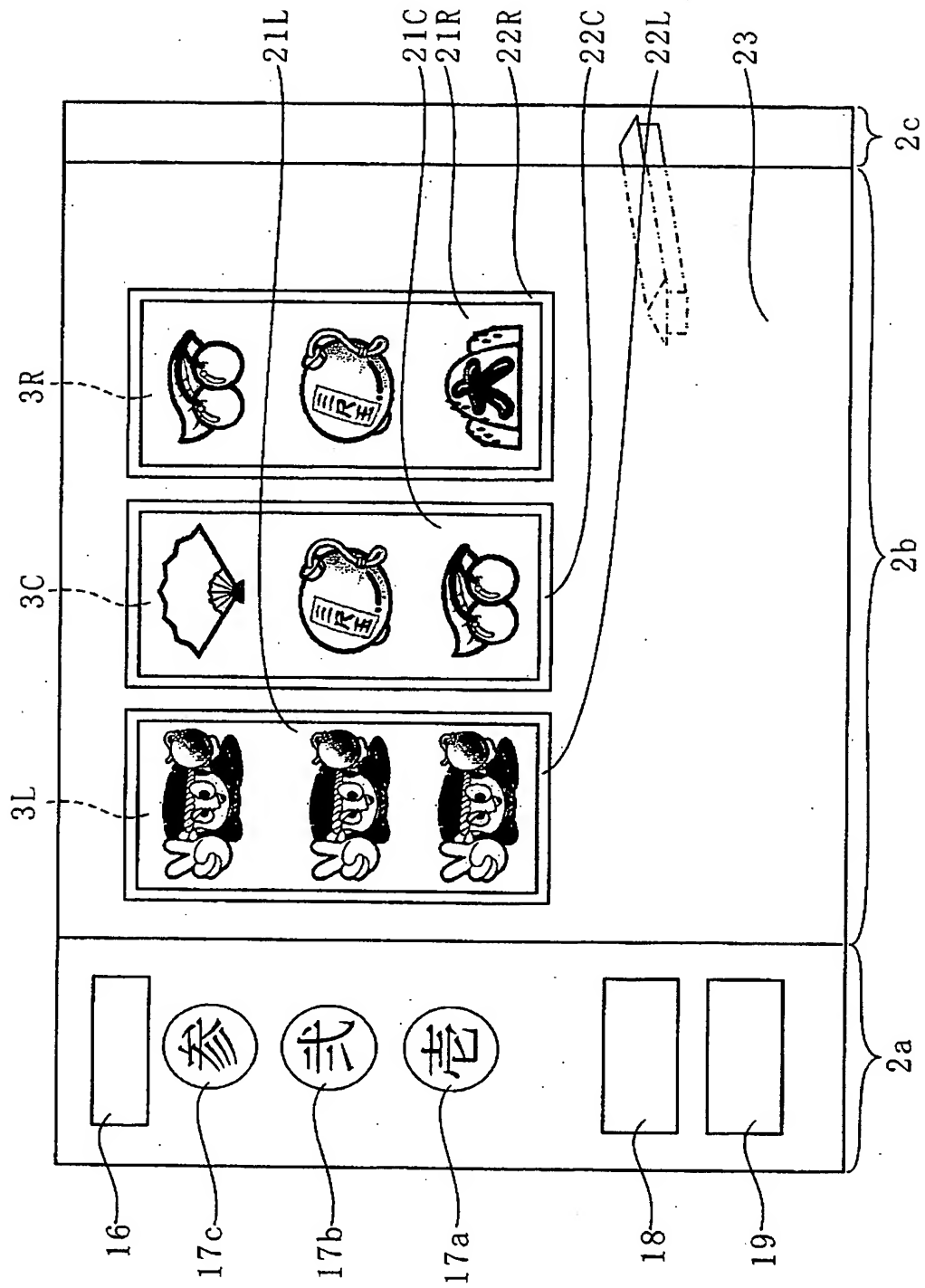
【図 1】

FIG. 1



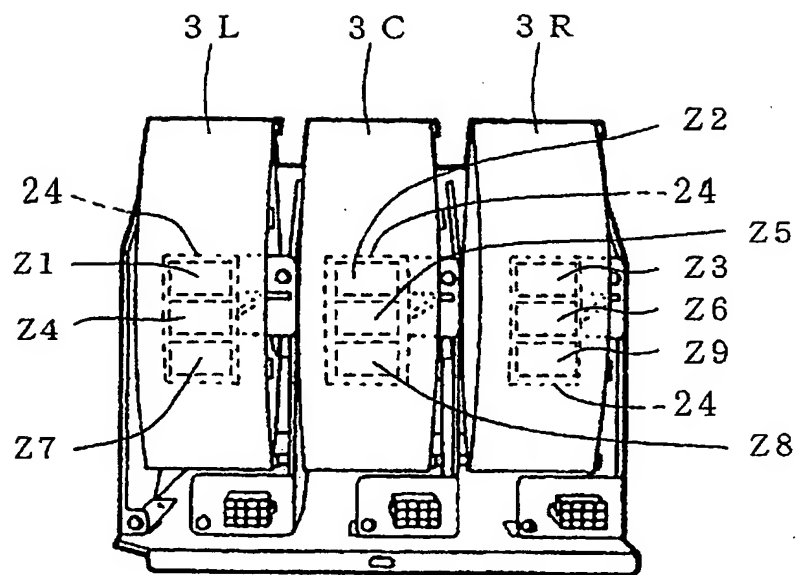
【図 2】

FIG. 2



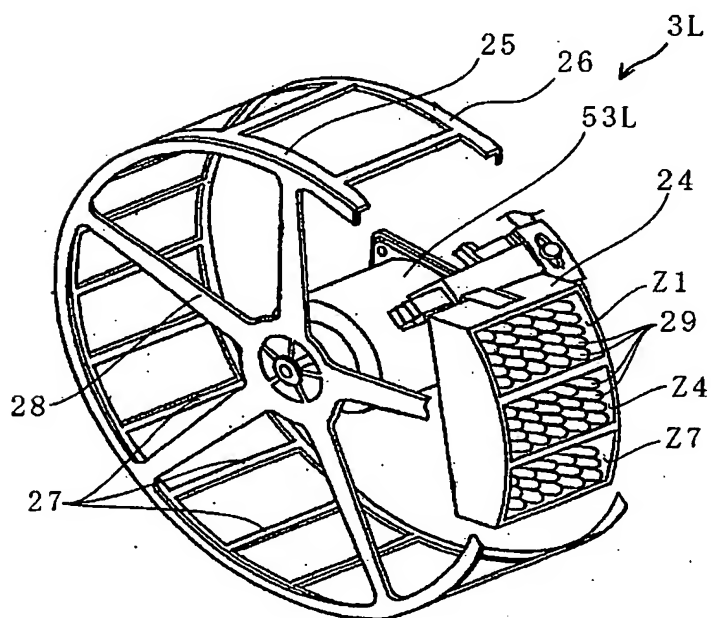
【図 3】

F I G . 3

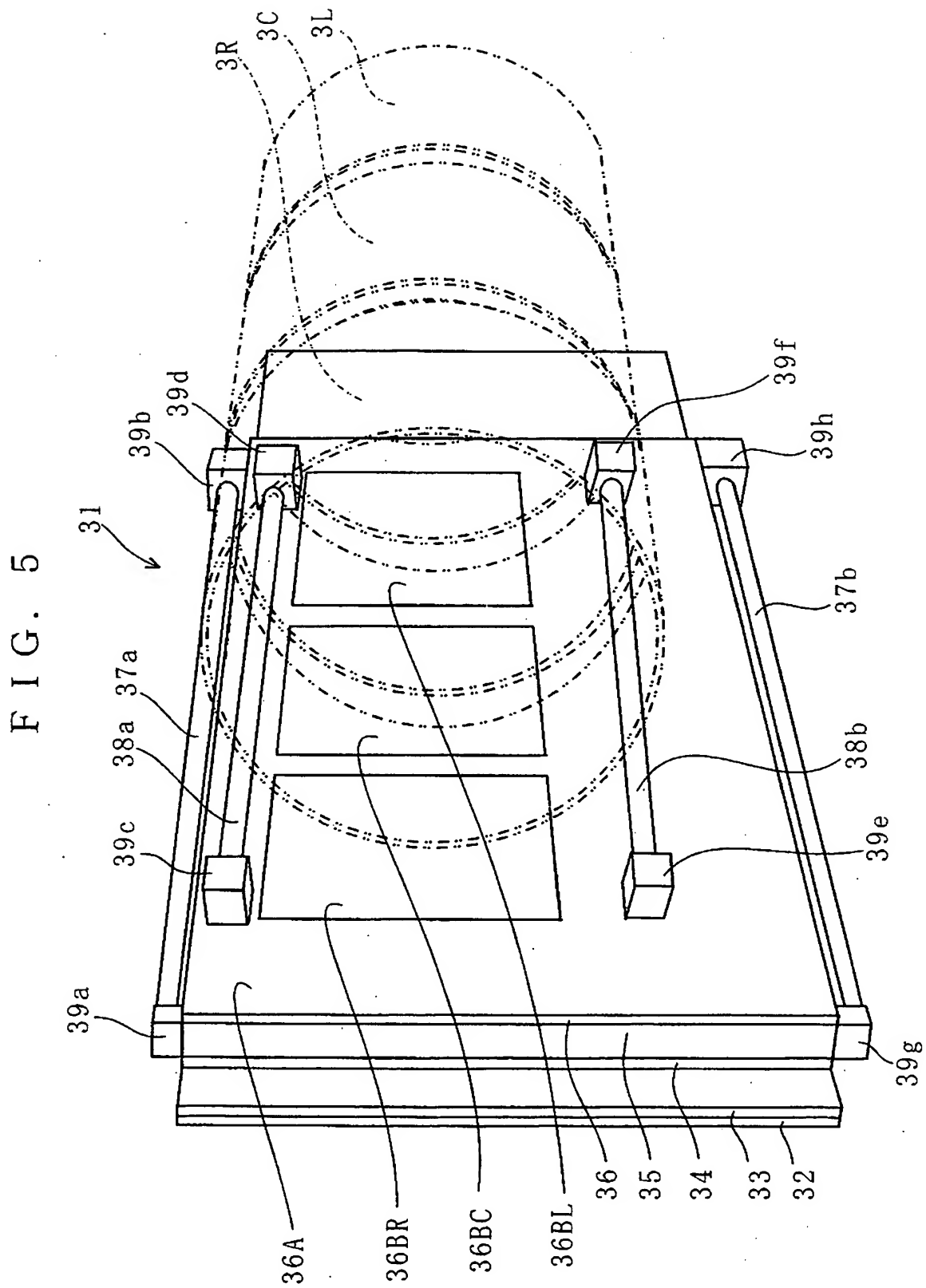


【図 4】

F I G . 4

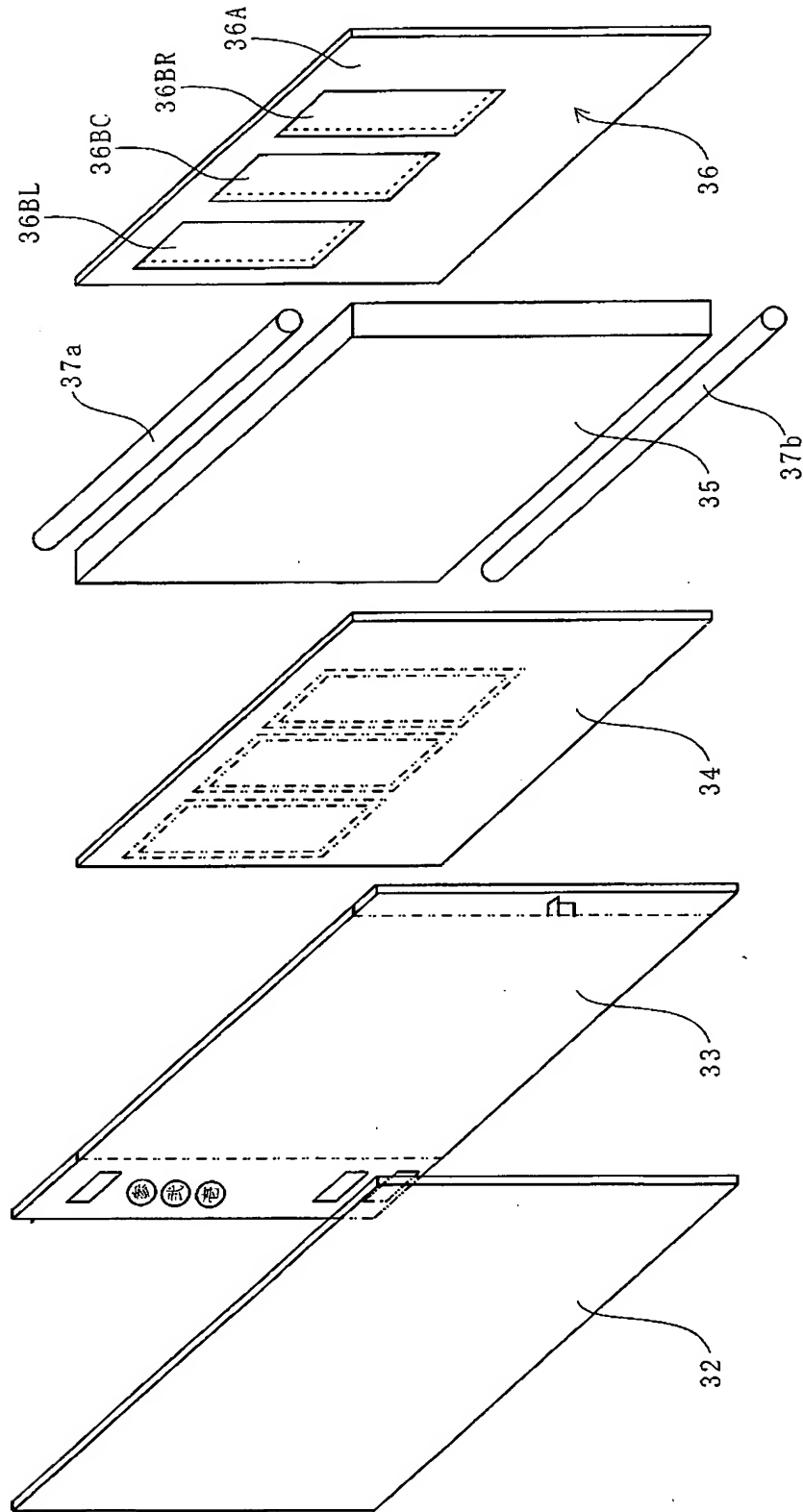


【図 5】



【図 6】

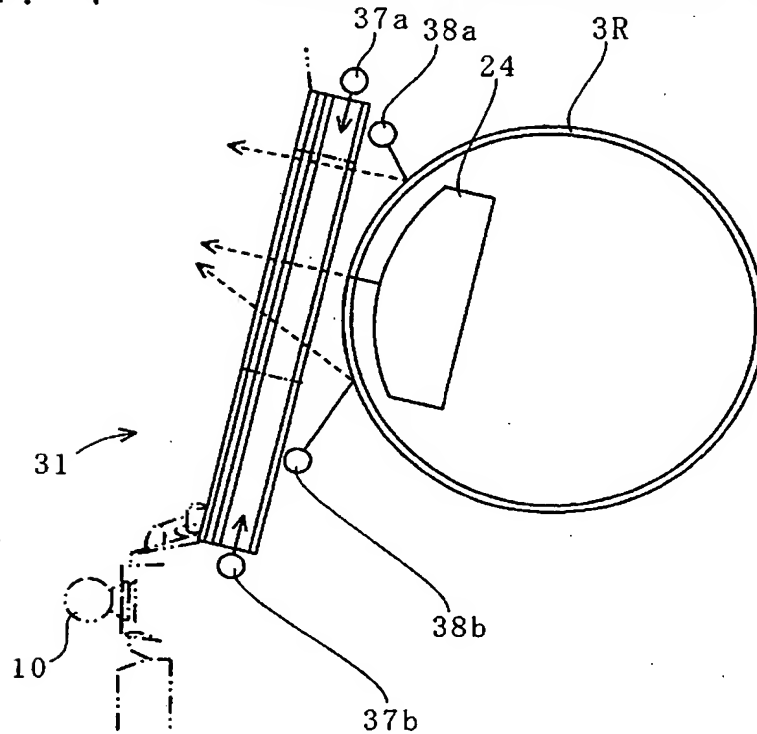
FIG. 6



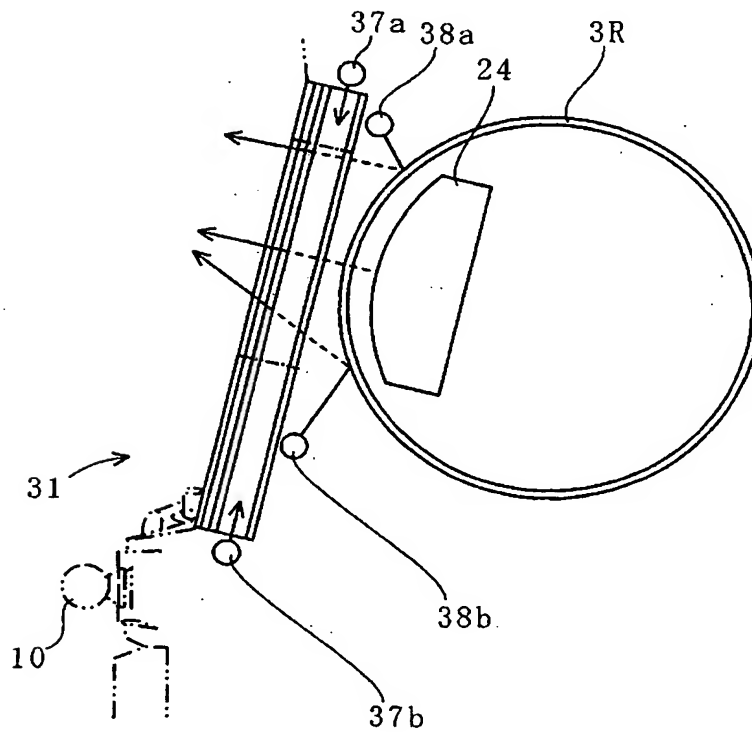
【図 7】

FIG. 7

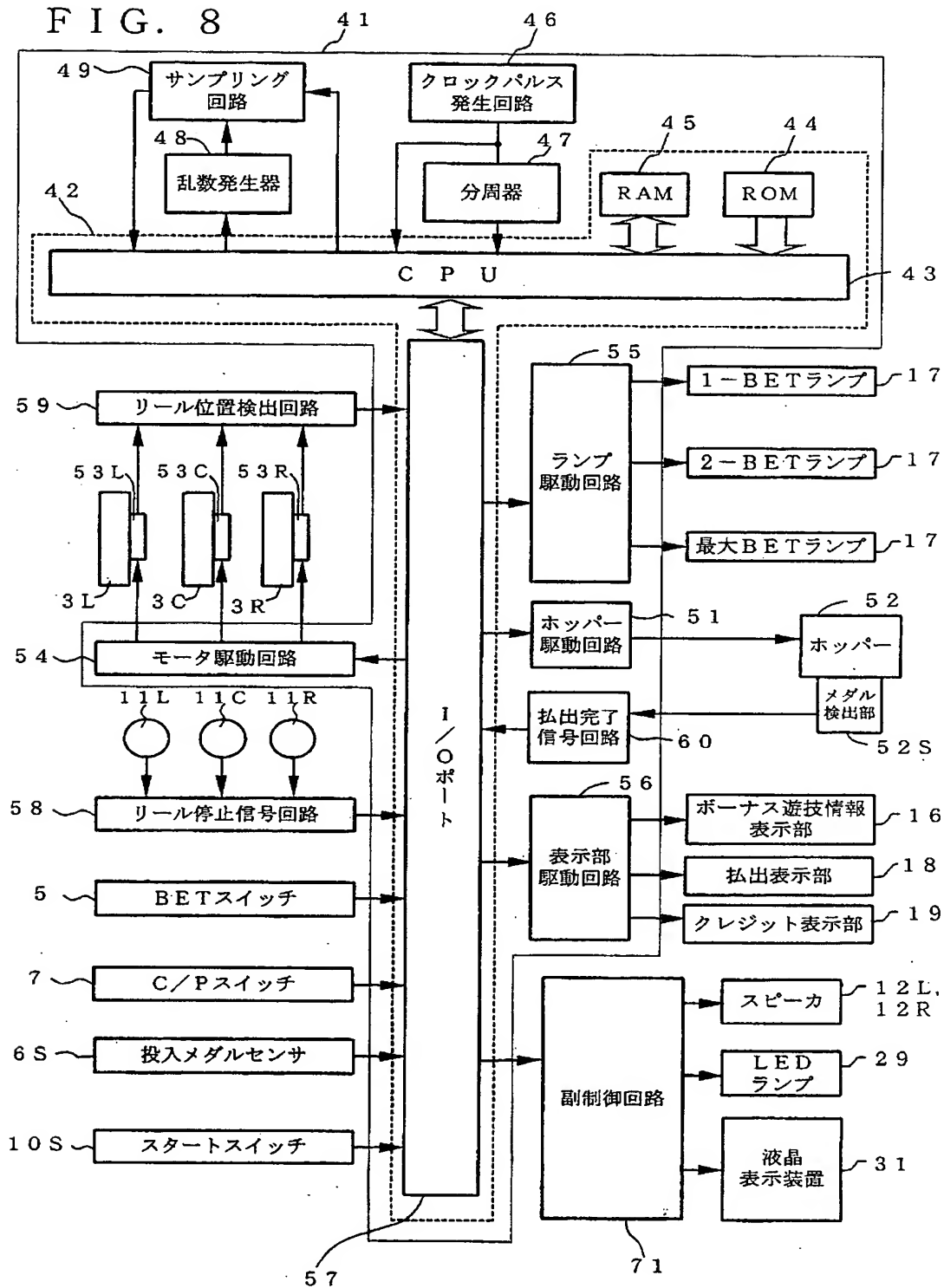
(1) 図柄表示領域にある液晶を駆動しない場合



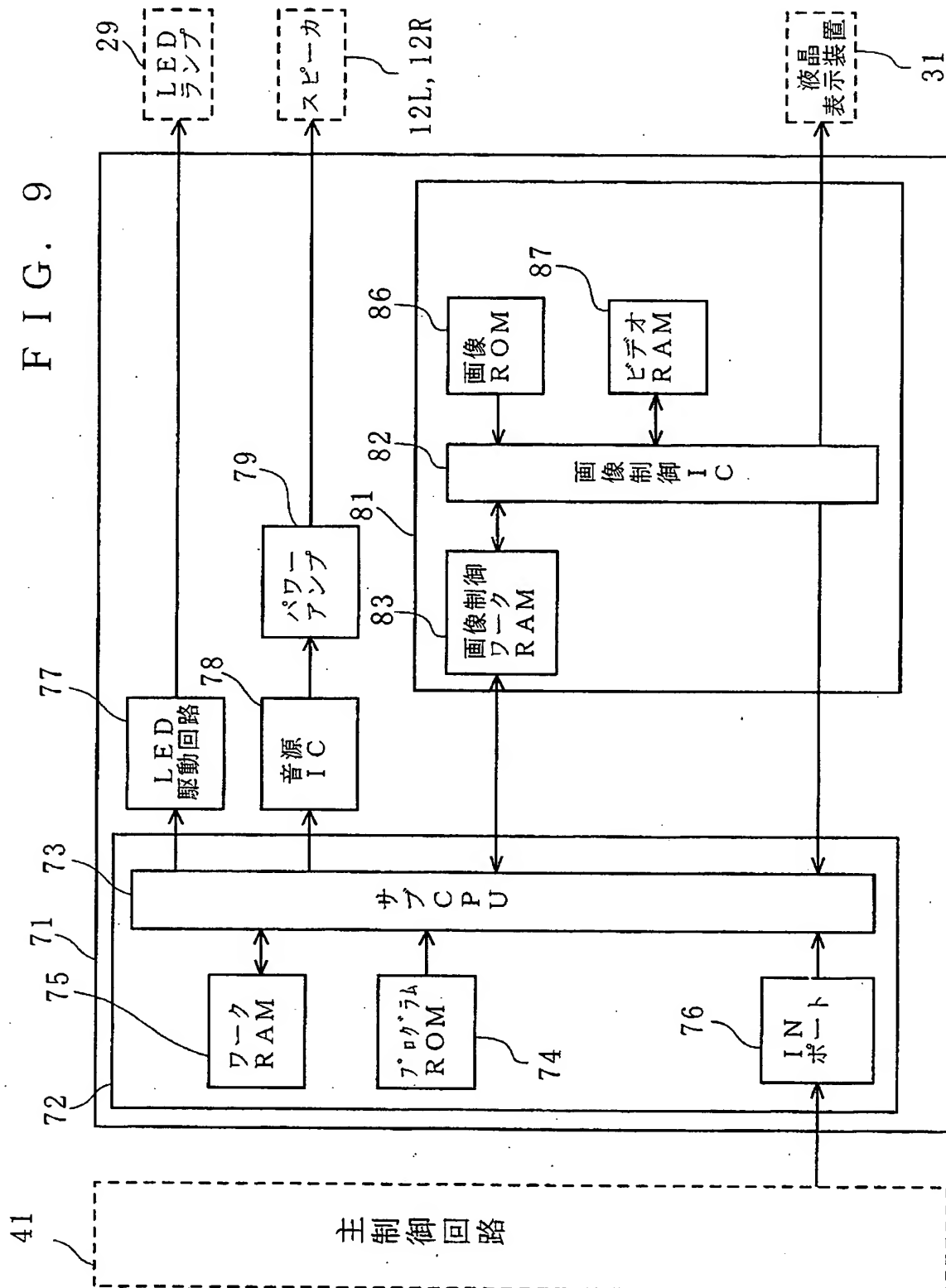
(2) 図柄表示領域にある液晶を駆動する場合



【図 8】

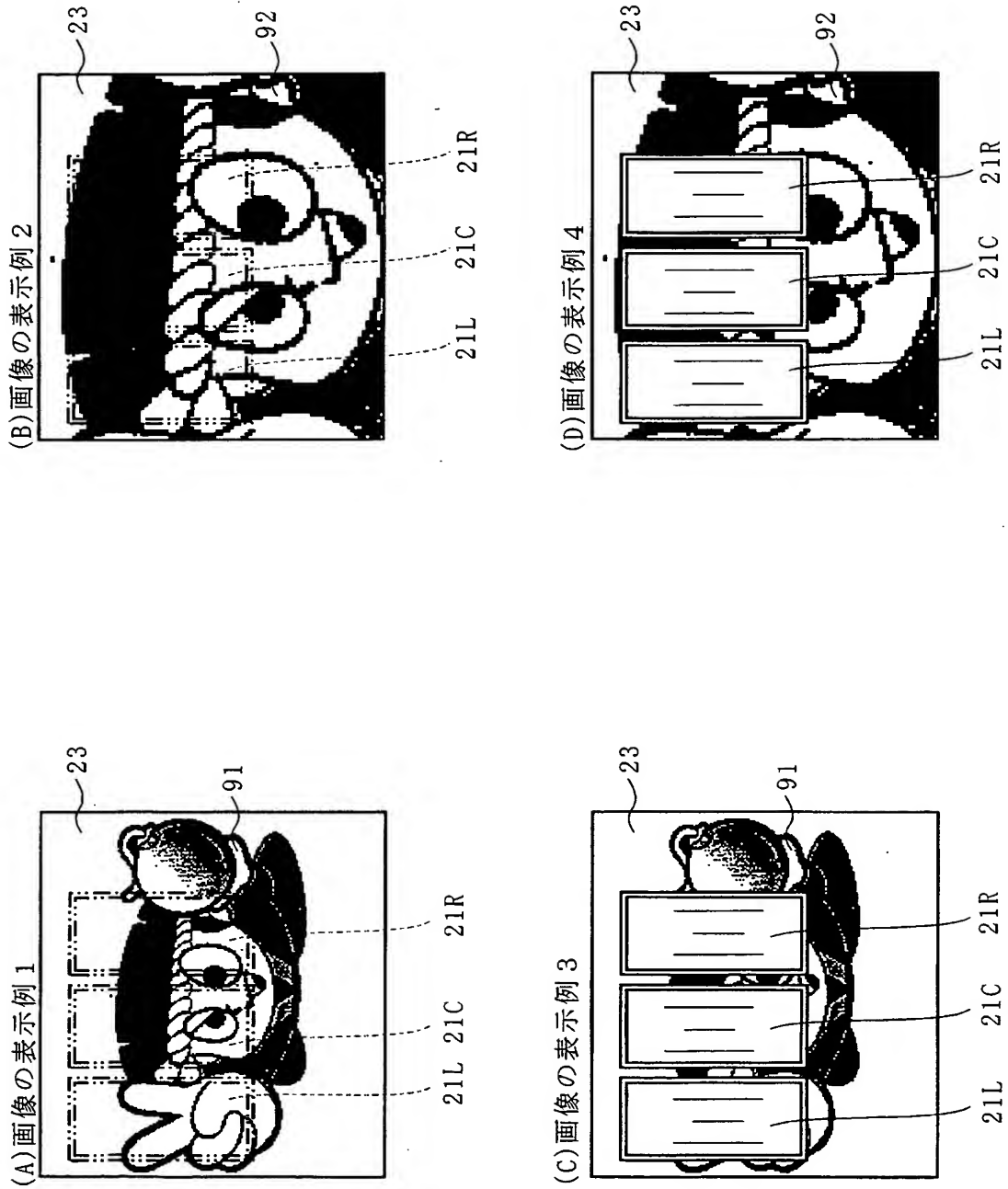


【図 9】



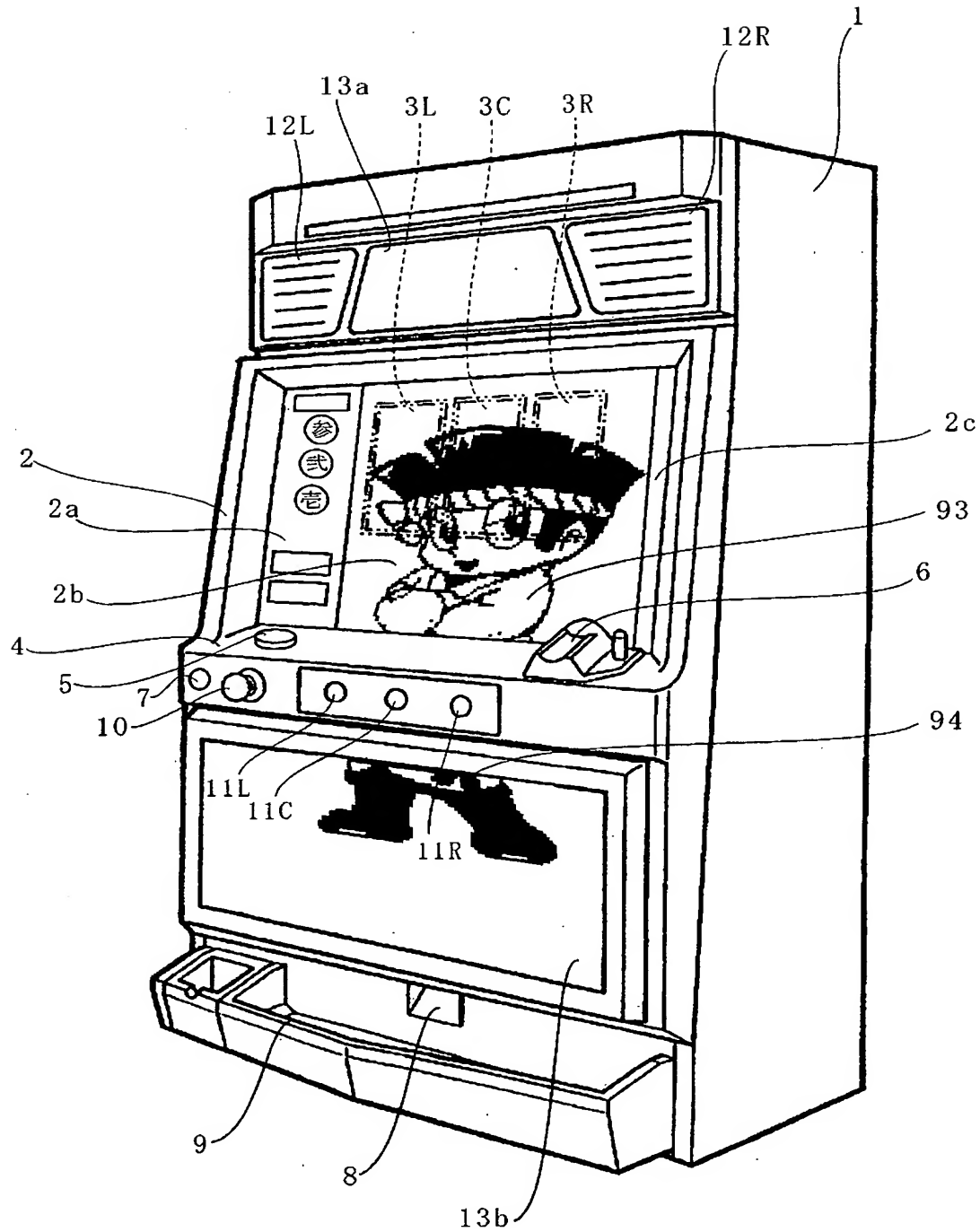
【図 10】

FIG. 10



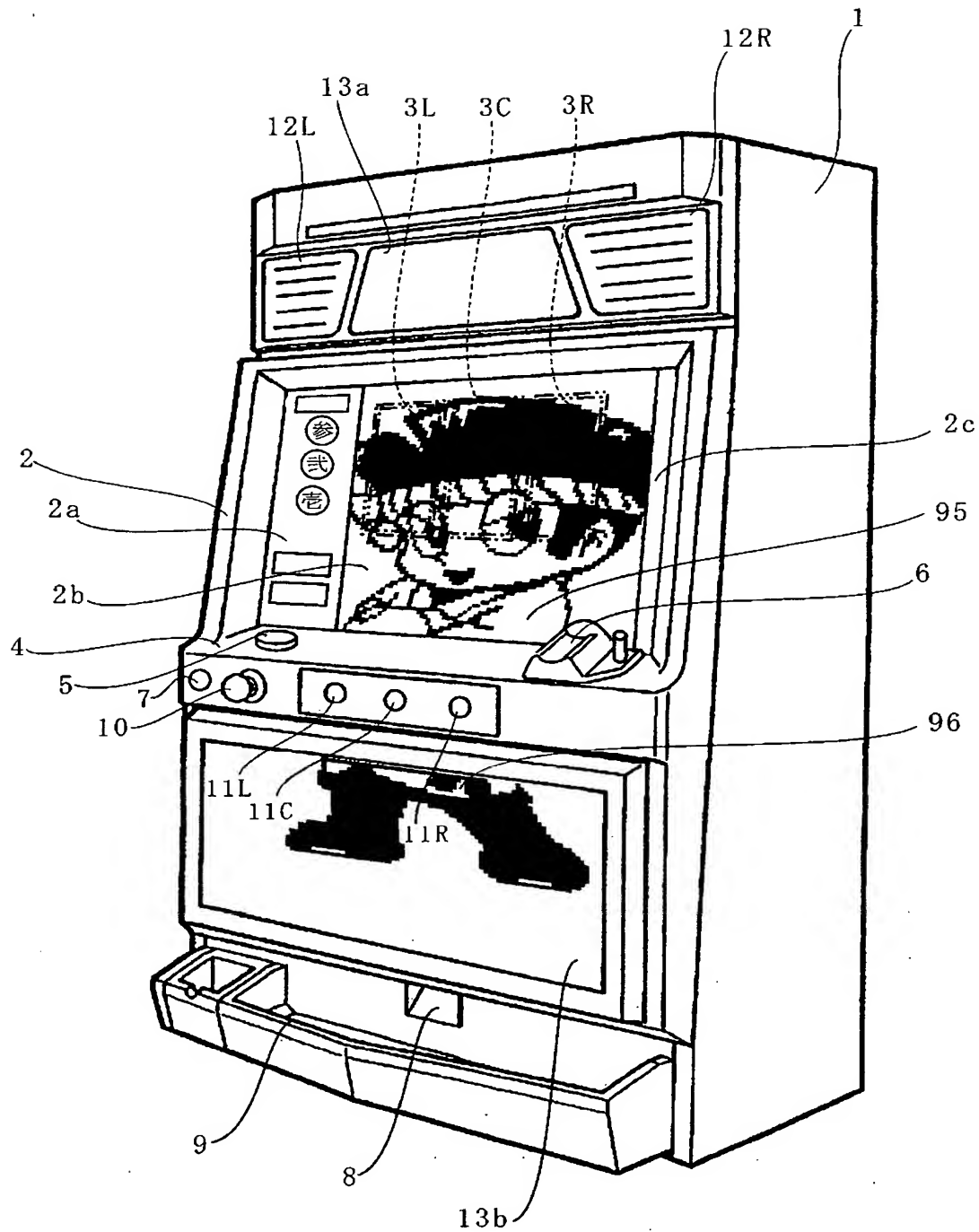
【図 11】

FIG. 11



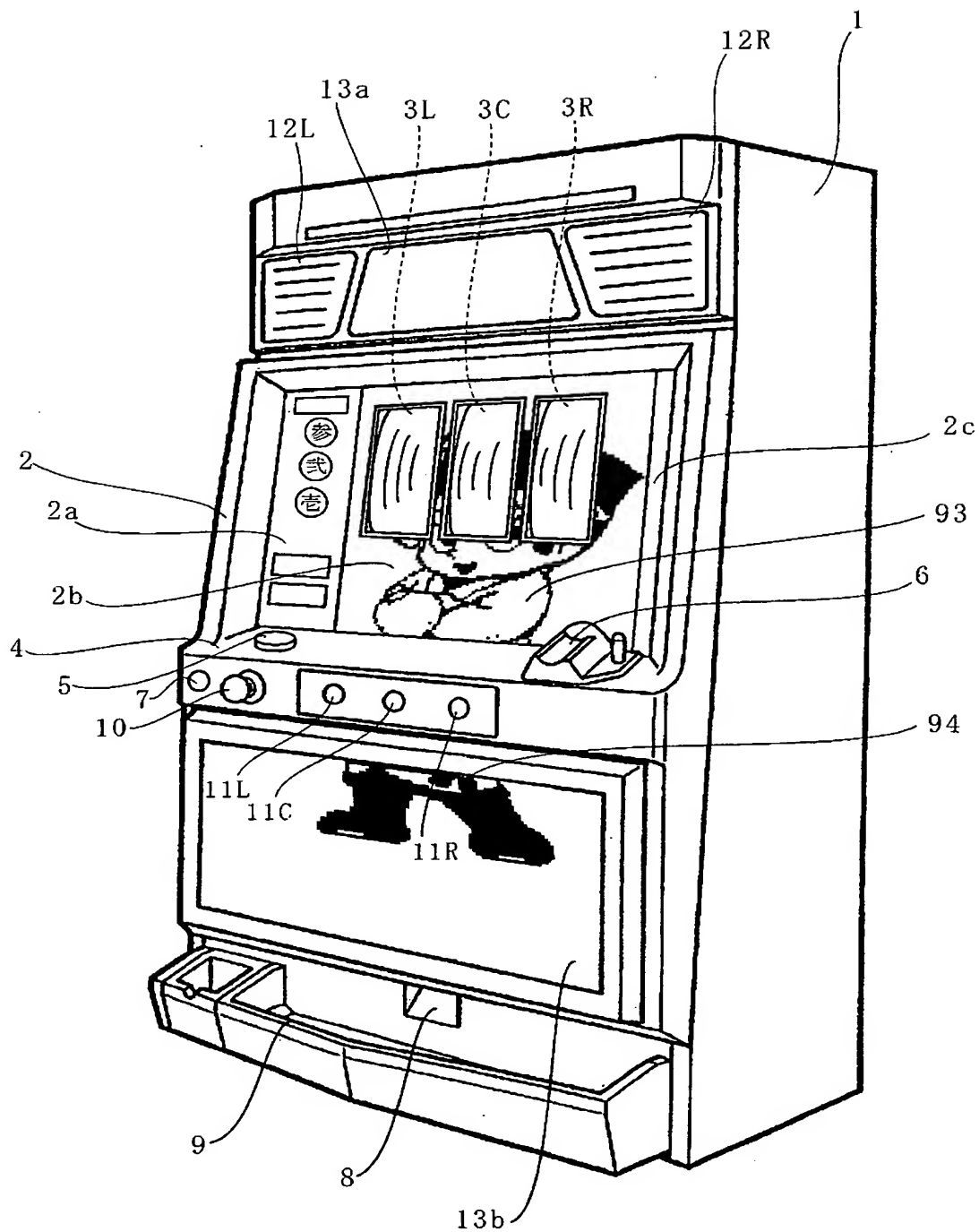
【図 12】

FIG. 12



【図 13】

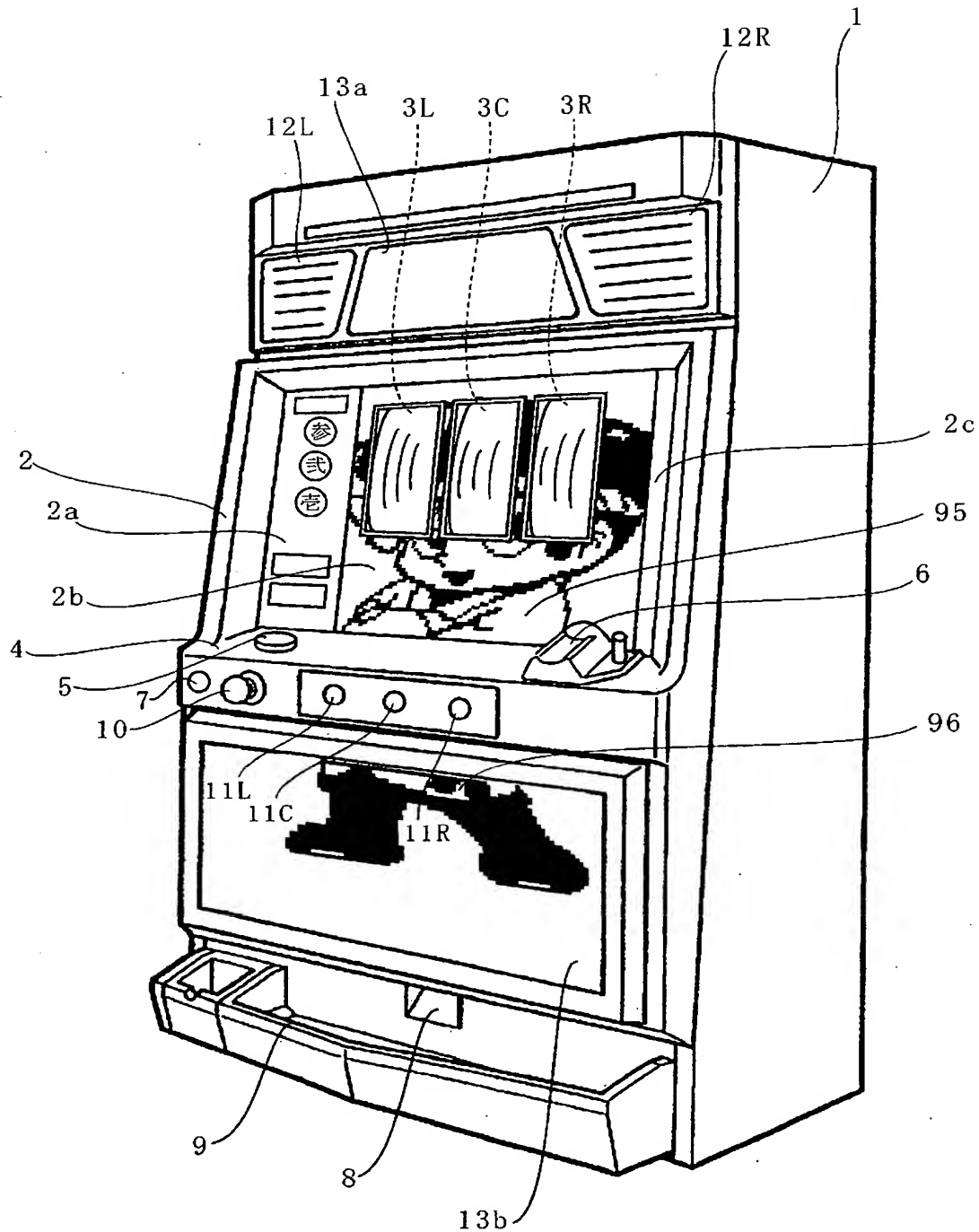
FIG. 13



BEST AVAILABLE COPY

【図 14】

FIG. 14



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技の興趣を高めることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、リール（3 L，3 C，3 R）と、正面側から見てリール（3 L，3 C，3 R）の表示領域より手前側に設けられた液晶表示装置（3 1）とを含んで構成された遊技結果表示手段を備え、液晶表示装置（3 1）は、リール（3 L，3 C，3 R）を視認可能な図柄表示領域（2 1 L，2 1 C，2 1 R）を含む液晶表示部（2 b）略全体にわたる特定画像（9 1）を表示する。

【選択図】 図 1 0

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 2 - 3 3 6 8 6 8
受付番号	5 0 2 0 1 7 5 4 0 4 4
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 4 年 1 1 月 2 1 日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】	平成14年11月20日
-------	-------------

次頁無



特願 2 0 0 2 - 3 3 6 8 6 8

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社